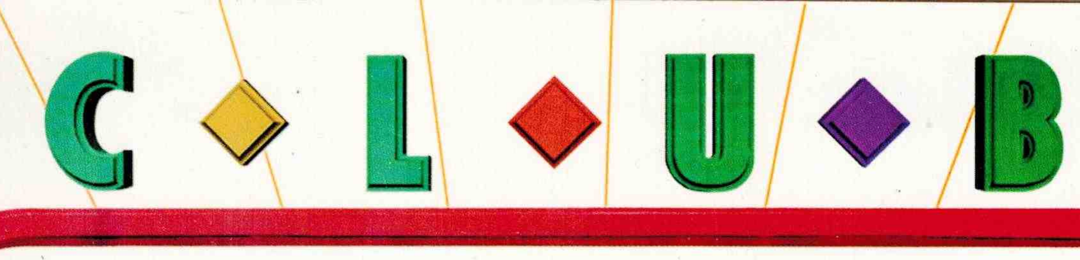




INCLUYE POSTER

NINTENDO 64
YOSHI

TIPS DE:
BOMBERMAN 64
YOSHI'S STORY

ENTREVISTAS A:
SHIGERU MIYAMOTO
JOEL HOCHBERG
JIM MERRICK

CONOCE A:
CHAMELEON TWIST (N64)
NAGANO WINTER OLYMPICS 98 (N64)
TAMAGOTCHI (GB)

EN ESTE NUMERO LA LISTA DE GANADORES DE NUESTRO CONCURSO DE ANIVERSARIO

0 10722 85658 8 03
Año 7 No.3
Precio $12.00 M.N.


Cajetoso
KitKat
Chocolate
CARLOS V
Con Leche
RUNCH
Larín
NUECES



La pasión por el chocolate

CHOCOLATE ES ENERGIA.


Nestlé
La pasión por el chocolate
Nestlé
Cajetoso
Nougat de cajeta cubierto con chocolate
Cont. Net. 45g
más energía
sería ilegal.
CHOCOLATE ES ENERGIA.



DR. MARIO 05

NUESTRA PORTADA

MYSTICAL NINJA 64: STARRING GOEMON 10

PAGINA 64

CHAMELEON TWIST 12

NAGANO OLYMPIC WINTER GAMES 1998 80

TIPS DE:

YOSHI'S STORY 15

BOMBERMAN 64 56

EL CONTROL DE LAS CELEBRIDADES 24

RETOS MARIO'S PICROSS 29

GAME VISTAZO A:

TAMAGOTCHI 32

S.O.S.

ARKANOID 38

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES 50

DUKE NUKEM 51

TOP GEAR RALLY 52

LOS RETOS DE MARIO 54

GANATE UNA FOTOGRAFIA EN ALTA RESOLUCION AUTOGRAFIADA POR EL EQUIPO QUE DESARROLLO DIDDY KONG RACING

EXTRA 70

LOS GRANDES 78

INCLUYE POSTER DE YOSHI'S STORY

Esta vez, encontrar el rombo está de risa

Tips Yoshi's Story

En este mes comenzamos con los Tips de este gran título en 2D de Nintendo para el N64. Conoce la localización de todos los corazones escondidos, para que puedas conocer todas las escenas del juego.



Tamagotchi

La mascota virtual más popular ha arribado al GB. Conoce en este análisis todas las funciones que le fueron incorporadas del juego original, así como todo lo nuevo que tiene, definitivamente esta versión es más compleja que el original.

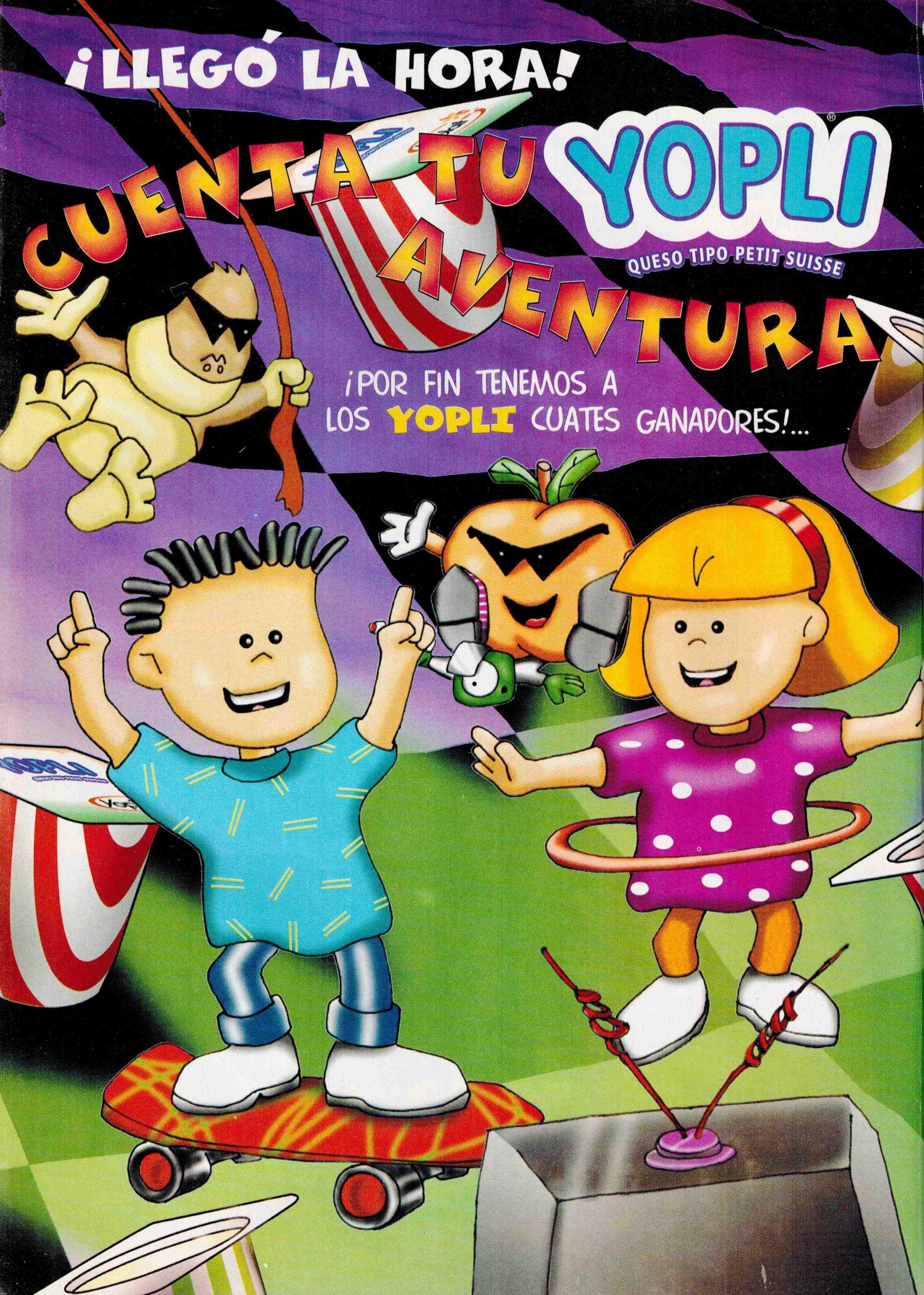
32

Página 64

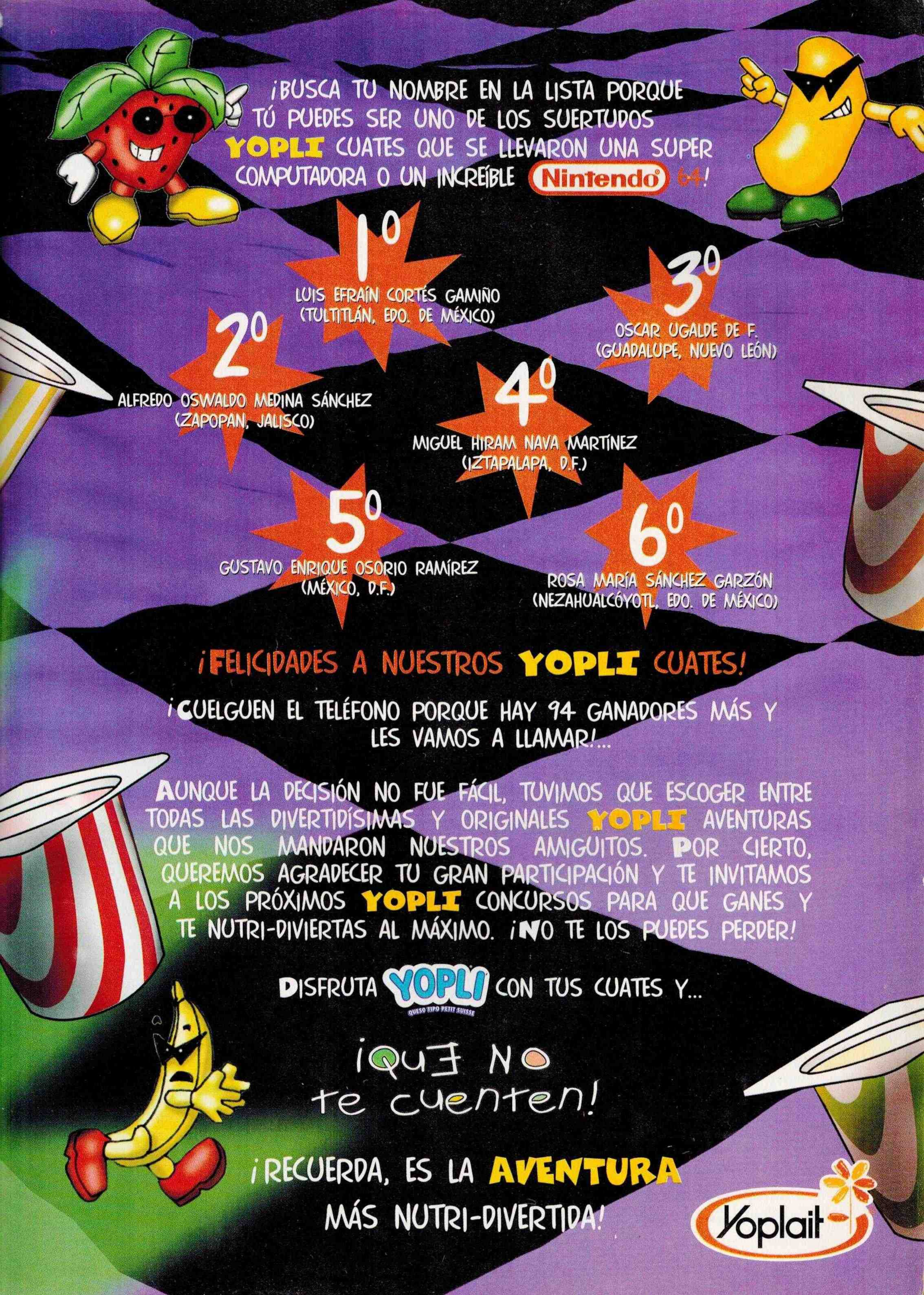
Ahora con títulos interesantes para el N64. Ahí podrás conocer Nagano Winter Olympics 98, un gran juego de Konami para celebrar las olimpiadas invernales y Chameleon Twist, una aventura para niños y no tan niños.







¡LLEGÓ LA HORA!
CUENTA TU YOPLI AVENTURA
QUESO TIPO PETIT SUISSE
¡POR FIN TENEMOS A
LOS YOPLI CUATES GANADORES!...



¡BUSCA TU NOMBRE EN LA LISTA PORQUE TÚ PUEDES SER UNO DE LOS SUERTUDOS YOPLI CUATES QUE SE LLEVARON UNA SUPER COMPUTADORA O UN INCREÍBLE Nintendo 64!
1º
LUIS EFRAÍN CORTÉS GAMIÑO
(TULTITLÁN, EDO. DE MÉXICO)
2º
ALFREDO OSWALDO MEDINA SÁNCHEZ
(ZAPOPAN, JALISCO)
3º
OSCAR UGALDE DE F.
(GUADALUPE, NUEVO LEÓN)
4º
MIGUEL HIRAM NAVA MARTÍNEZ
(IZTAPALAPA, D.F.)
5º
GUSTAVO ENRIQUE OSORIO RAMÍREZ
(MÉXICO, D.F.)
6º
ROSA MARÍA SÁNCHEZ GARZÓN
(NEZAHUALCÓYOTL, EDO. DE MÉXICO)
¡FELICIDADES A NUESTROS YOPLI CUATES!
¡CUELGUEN EL TELÉFONO PORQUE HAY 94 GANADORES MÁS Y LES VAMOS A LLAMAR!...
AUNQUE LA DECISIÓN NO FUE FÁCIL, TUVIMOS QUE ESCOGER ENTRE TODAS LAS DIVERTIDÍSIMAS Y ORIGINALES YOPLI AVENTURAS QUE NOS MANDARON NUESTROS AMIGUITOS. POR CIERTO, QUEREMOS AGRADECER TU GRAN PARTICIPACIÓN Y TE INVITAMOS A LOS PRÓXIMOS YOPLI CONCURSOS PARA QUE GANES Y TE NUTRI-DIVIERTAS AL MÁXIMO. ¡NO TE LOS PUEDES PERDER!
DISFRUTA YOPLI CON TUS CUATES Y...
QUESO TIPO PETIT SUISSE
¡QUE NO te cuenten!
¡RECUERDA, ES LA AVENTURA MÁS NUTRI-DIVERTIDA!
Yoplait

EDITORIAL

Después de algún tiempo de no lanzar un número especial, estamos casi listos para presentarte, el mes que entra un número súper especial (obviamente adicional a nuestra edición normal de Abril).

Este número es de verdadera colección para todo aquel que es videojugador (y también para los que serán y hayan sido), ya que será algo así como la enciclopedia del videojuego, pues contendrá los tips, trucos, passwords y secretos de juegos para SNES, GAME BOY, VIRTUAL BOY Y NINTENDO 64. Llevamos ya varios meses trabajando porque queremos dejarlo súper completo. Será un documento de consulta en el cual se concentrarán, si no todos, sí los mejores trucos, secretos y passwords de los títulos más populares en nuestro país, ya que no queremos quitar espacio con títulos, sobre todo de Super Nintendo que aquí ni conocimos.

Ponte muy pendiente en Abril, porque se puede agotar muy rápido. Dile también a tus cuates videojugadores que aparten su ejemplar con tu voceador, porque no te lo puedes perder.

Bueno, y como sabemos que si no lo decimos este número que tienes en las manos podría considerarse como "uno más", déjanos comentarte que este es el número 3 año 7, pero si llevara un número consecutivo tendría el número 75. Eso significa 75 meses ininterrumpidos de Club Nintendo (además de los números especiales).

Muchas felicidades a todos nuestros fieles lectores.





ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO
Año VII # 3 Marzo 1998

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra
PRODUCCION
Network Advertising
EDITOR ADJUNTO:
Adrián Carbajal
DISEÑO:
Francisco Cuevas Ortiz
ASISTENTES DE ARTE:
Juan Carlos González
José Luis Suárez
Antonio Rodríguez
CORRECCION DE ESTILO:
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION:
Jesús Medina
Daniel Avilés H.
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruiz Galindo

COORDINADOR DE VENTAS
José Antonio Aja Gómez
Tel. 261-26-02

EJECUTIVOS DE VENTAS
Otilia Pérez
Guillermo Uscanga
Javier González

Año 7 # 3, Revista mensual, Marzo 1998, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Servicios Editoriales Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Servicios Editoriales Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernándo Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: José Tamez

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION: Juan Carlos Espinoza
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco, Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Víctor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

PRINTED IN MEXICO

Dr. MARIO



¿Es cierto que Bomberman 64 no es un buen juego? ¿Qué pasa con Nintendo, que no habrá RPG's para Nintendo 64? ¿Por qué todos los juegos para 64 tienen que ser en 3D y con el mismo tipo de gráficos?

Antonio Ortega Martínez
Guadalajara, Jalisco

Lo que sucede con este juego es que muchos lo consideran muy fácil y dicen haberlo terminado en un par de días, pero eso no es el chiste, sino encontrar todas las tarjetas doradas. Seguro que muchos de esos que dicen que está muy fácil no conocen la escena secreta. Este año saldrán varios títulos RPG's importantes para el N64 como Quest 64 o Earthbound 64 (y Zelda, si es que eres de los que consideran a este título un RPG, aunque sabemos que es de aventuras). Con este tipo de gráficos se demuestra la capacidad del sistema y se pueden lograr cosas muy padres que antes no se hubiera podido hacer. De cualquier forma, hay que recordar que no todos los juegos para este sistema son en gráficos 3D, pues también hay cosas muy buenas en 2D como Mischief Makers o Yoshi's Story (que por cierto, sale el próximo mes).

◆

Hola amigos de Club Nintendo quiero preguntarles lo siguiente: ¿La película de Street Fighter de animación no la trajeron a México por ser para adultos o por la traducción?

Gotenkxs X3
México, D.F.

El problema no fue ni la traducción ni el hecho de que se considere una película fuerte, sino la poca fe que le tuvieron los encargados de distribuirla. Por cierto, hemos visto que la versión en español de esta película ya está a la venta en video en algunas tiendas especializadas (y en algunas que no lo son tanto, como tiendas de autoservicio). Si estás interesado, te recomendamos que te vayas a dar una vuelta y evites comprar un producto pirata a toda costa.

◆

Quisiera informarles que en el programa del mIRC hay un canal en DALNET llamado #ClubNin, en donde los videojugadores podrán intercambiar tips, preguntar y chatear. ¡El founder y op soy yo! ¡¡¡Por favor pásenlo para conocer más videojugadores!!! ¿ok?

SADSHADOW
México, D.F.

Bien, pues ya lo hicimos. Cabe señalar que este canal no tiene nada que ver con la revista, pero lo podemos considerar como un buen punto de reunión para los que tienen acceso a Internet.

◆

El reloj interno que incluirá el Disk Drive exactamente ¿para qué servirá? Se puede hacer que en títulos como Mario 64, al empezar un nuevo juego comienzas ya sea de día o de noche y conforme avances en el juego anochezca o amanezca. Ya que en Mario 64 por más que me tardo jugando al volver al jardín o al patio trasero, sigue de día (no crean que soy muy exigente) tan sólo pienso que sería un detalle muy padre ¿no creen?

Francisco Benítez
Querétaro, Querétaro

Definitivamente el ejemplo que das no es nada malo, de hecho no te extrañe ver algo así en un juego para el N64 DD. Este reloj interno tendrá muchas funciones a realizar y una de las pocas funciones que se han comentado es para el proyecto llamado "Cabagge". Este juego es más o menos del estilo de Tamagotchi, pues tienes que criar una mascota, pero con el reloj se sabe cuánto tiempo tiene que no lo atiendes o cuanto va a dormir... etc. El uso de esta función así como de otras que tendrá el N64 DD, sólo la podrán determinar los diseñadores con su creatividad, como el ejemplo que mencionas en tu carta.

◆

Hace ya algún tiempo, mencionaron en el Dr. Mario de que NO hay aficionados a la animación japonesa, yo me pregunto: ¿Y las más de 75,000 personas que asistieron a la MECYF?, la mayoría iba a comprar cosas de Dragon Ball en sus tres series, Sailor Moon en sus cinco series, Magic Knight Rayheart,

etc,etc. ¿Son éstos "muy pocos" aficionados?, mejor digan que no están capacitados para hablar de animación japonesa y no salgan con ese tipo de cosas.

Alejandro Contreras De La Luz
México, D.F.

En realidad en esa ocasión no dijimos que fueran muy pocas las personas que son aficionadas a este género de animación. Nosotros sabemos que son muchas, lo que en esa ocasión comentamos es que si se va a hablar animación, tiene que ser de algo comercial a lo que todos puedan tener acceso y de eso hay muy poco en nuestro país. También aprovechamos esa ocasión para descalificarnos para hacer una sección de ese tipo; mejor seguimos hablando de videojuegos, que es en lo que sí somos expertos y no te podemos defraudar.

◆

Deberían publicar una lista con los precios de los casets en oferta y productos en general para no dejarnos sorprender. Les sugiero que lancen un adaptador para jugar con el control del SNES en el Nintendo 64. Pues éste es más cómodo para los juegos de pelea, por ser más compacto y ligero. Además ¿por qué no utilizan la tecnología del Disk Drive para darle más vida al SNES? Creo que no le caería mal al N64 tener un "hermano menor".

Manuel Santillan

Gómez Palacio, Durango

Desafortunadamente esto es un poco difícil para nosotros, debido a que las promociones de Gamela no se preparan con la anticipación que requiere la revista, pero de cualquier forma en los anuncios que Gamela publica en la revista, se anuncian varias promociones que pueden ser interesantes para ti, sobre todo de juegos SNES. Lo del control sería una buena idea, sin embargo te limitaría solamente a jugar los títulos que solamente usan el control Pad y 6 botones como máximo y en realidad no son muchos de estos. Este último es un muy buen punto, de hecho, en la entrevista a Shigeru Miyamoto que publicamos este número, él menciona la posibilidad de que esto ocurra, te recomendamos que le eches un vistazo.


SHIGERU MIYAMOTO

◆

Yo he tenido el Nintendo 64 desde hace como cuatro meses y lo he usado mucho, pero poco a poco me he dado cuenta que la palanca del control empieza a raspar por dentro y está más floja. Esto le ha pasado todos mis amigos que también usan mucho su control. No sé si esto sea un defecto o sólo un truco del fabricante para obligar al usuario a comprar un control nuevo.

Armando Valero (OrElaV)
Tampico, Tamaulipas

Esta es una duda muy insistente y ya alguna vez habíamos mencionado algo al respecto. Después de cierto uso, el 3D Stick tiende a aflojarse un poco, (y más si juegas mucho Mario Kart 64 como nosotros) lo cual es normal y no quiere decir que esté mal hecho o que vaya a fallar. El problema no está en que el control se afloje, sino que deje de funcionar de forma correcta, cosa que seguramente aún no te ha ocurrido ni a ti ni a tus amigos. Los productos oficiales de Nintendo están hechos bajo estrictas normas de calidad y por lo tanto, si los adquieres en tiendas autorizadas gozas de una garantía.

◆

Vi en un promocional de una revista española un nuevo sistema que va a salir en Japón, llamado Neo Geo 64, que saldrá con el juego de Samurai Shodown 64 ¿se compara el poder de este sistema con el de Nintendo

Atizapán, Edo. de Méx.

Hace tiempo hablamos un poco de este sistema. Para empezar, no se podrá comparar con el N64 porque al igual que sus antecesores de 16 Bit de ambas compañías, uno estaba enfocado al sistema casero (el SNES) y el otro para Arcade (el Neo-Geo). Aunque este sistema que mencionas también es poderoso, hay algunas características que posee el N64 y que éste carece como el Anti-Aliasing.

◆

¿Qué onda con el juego Robotech: Crystal Dream? Primero se había anunciado que saldría para diciembre de 1996, pero no salió porque lo estaban mejorando. En su reporte del E3 dijeron que debería salir a finales de este año, pero según Nintendo Power, Gametek decidió no sacarlo y prefirió sacar "Wheel of Fortune" y "Jeopardy!". Ambas revistas son fuentes oficiales de NOA, ¿a quién le debo

creer? Espero ahora no me salgan con que siempre no va a salir porque esa fue la razón principal por la que compré mi N64.

Efraín López

Mexicali, B.C.



Pues por increíble que parezca, la respuesta oficial por parte de Gametek es: "Quién sabe". Nosotros contactamos a Donald C. Rottiers, quien es uno de los encargados de este proyecto y nos comentó que el juego definitivamente no estaba cancelado, pero que estaban trabajando muy duro, ya que son muchas las personas que preguntan lo mismo que tú y por eso están (por el momento) leyendo todas la sugerencias que les envían para sacar un producto de calidad, sobre todo desde que la compañía japonesa Tomy decidió comprarles los derechos de este juego para comercializarlo en ese país (en Japón, el concepto Macross es considerado como de culto). Donald nos pidió que te comentáramos a ti y todos los lectores interesados en este título que fueran muy pacientes, ya que por el momento han decidido no dar una fecha límite para el juego y tenerlo listo cuando ellos crean que no defraudaran a los fans.

◆

En Internet, en la página de Ed Boon (uno de los realizadores del UMK y MKT) decía que iba a salir MK4 para el SNES ¿por qué $^#&*(@)^& no ha salido? ¿Ustedes creen que vaya a haber un aumento en el costo del N64 y cerca de cuánto podría aumentar su precio?

A del Río

Zapopan, Jalisco

La única versión de MK4 que veremos será la adaptación que se hará para el N64 y definitivamente no hay ningún plan de sacar este juego para el SNES. El N64 definitivamente no aumentará su costo en el futuro, el problema es en Estados Unidos (y así debería ser también aquí), pero nosotros tenemos el "pequeño" problema de que este sistema y otro tipo de aparatos eléctricos hay que pagarlos con su precio en dólares y si la paridad de la moneda cambia drásticamente, así lo harán también los precios de los sistemas y los cartuchos.

◆

Hace tiempo leí el reporte "Shoshinkai" y decía que juegos como: Star Fox 64, Star Wars: Shadows of the Empire, Wave Race 64, Pilotwings 64, etc. tenían un 50% o menos del desarrollo total. Y en otra ocasión vi el reporte del E3 y decía que el Disk Drive iba a utilizar discos magnéticos con una capacidad de 512 megabits de memoria, ahora mis dudas son: ¿Los juegos para el N64 seguirán mejorando su desarrollo hasta el 100%? ¿Cuál es la capacidad máxima de megabits de memoria que le caben a un cartucho de N64?

Leonel Sánchez

Puebla, Puebla

Cuando hablamos en reportes de porcentaje de algún juego como el que tú mencionas, nos referimos al porcentaje de desarrollo que llevan los productores y no al de aprovechamiento del sistema. Realmente es bastante difícil saber qué porcentaje de las capacidades del sistema ocupa un juego, pues así como pasa el tiempo, los programadores van creando nuevas herramientas de trabajo para mejorarlos. Te recomendamos le eches un vistazo a la entrevista de Jim Merrick en este número y ahí comprenderás un poco más a lo que nos referimos. En este momento, el promedio de memoria de un cartucho es de 128 Megabits (16 Megabytes), pero por ejemplo Zelda 64 será un juego para cartucho de 256 Megabits.

◆

¡Holaaa! ¿Hay alguien ahí? Quisiera saber si al Nintendo 64 se le puede poner cualquier tipo de música con muy buena calidad, por ejemplo: orquesta, rock, etc. música con instrumentos reales y no sólo con sintetizadores, no digo que sea mala, sólo estoy preguntando. He notado que con el N64 se están dejando llevar mucho por las puras gráficas y no por la duración. ¿Pueden hacer un juego largo y con buenas gráficas? ¿Tiene capacidad el N64 para hacerlo? ¿Cuánto tardan en hacer un caset (más o menos)?

C64 (NUS-USA/CAN)

Puerto Peñasco, Sonora

Al N64 se le puede poner cualquier tipo de música. Sin embargo es más común utilizar la de un "Sintetizador" o Midi, pues ocupa poca memoria dentro del cartucho, porque sólo hay que programar las herramientas y estas se pueden usar durante todo el juego. Música como la de Shadows of the Empire o KIG ocupa más memoria al ser



"Sampling" (o pre-grabada) e incorporada al juego y aunque algunas veces esto da mayor calidad, también requiere de más memoria es por eso los programadores usan los Midis con mayor frecuencia. Tal vez el hecho de que algunos juegos parezcan cortos se deba al clásico desentedimiento que habían tenido los programadores con el sistema. Aunque vale la pena mencionar que ha habido juegos de primera generación como Turok que no son nada cortos, todo es cuestión de creatividad y saber cómo emplear los recursos. Dependiendo qué tipo de juego sea, es el tiempo que se pueden tardar en hacerlo, pueden ir desde 8 meses en títulos como Wheel of Fortune hasta casi 3 años, como The Legend of Zelda 64.



◆

Hola amigos de Club Nintendo, espero que se encuentren de buena salud mental. El objetivo de la presente es para informarles que han pasado 13 días desde el inicio del mes y no hay rastro de la revista Año 6 No. 11, algunas respuestas pueden ser: Por el especial, por el mal tiempo, flojera, etc. Un mes tiene 30 ó 31 días, es demasiado tiempo (774 horas ó 44,640 minutos ó 2'678,400 segundos) para esperar la revista y tan sólo me toma un día leerla completa. Sólo tiene 88 páginas, deberían ampliarla y no quitar secciones o hacer letras pequeñas. En fin ustedes son fantásticos, humoristas, con mucha energía y como consejo les digo que PLANEEN sus proyectos porque en realidad me da mucho gusto que hayan hecho un especial más. Bueno muchas gracias. ¡Ah! disculpen, olvidaba algo que es muy importante. ¿Desde qué año y número de revista Club Nintendo empiezan a hablar del SNES? Por favor respondan, ya que es muy importante para mí.

JORGE LUIS VICTORIA URQUIZA

Navolato, Sinaloa

Pues seguramente ya leíste en el número anterior cuál es el motivo de los supuestos retrasos de la revista. Permítenos decirte que la noticia también nos tomó a nosotros por sorpresa y por eso no nos dio tiempo de avisarte a ti y los demás lectores. Referente al especial, tiene más de un año que estaba planeado y a finales del próximo mes ¡por fin! lo podrás tener en tus manos. Sinceramente esperamos que sea del agrado de todos los lectores. Nosotros comenzamos a hablar en forma del SNES desde el segundo número de la revista, pero si nos ponemos muy exigentes, se puede decir que fue desde el primer número, pues en el Reset hay unas fotos de juegos de este sistema.

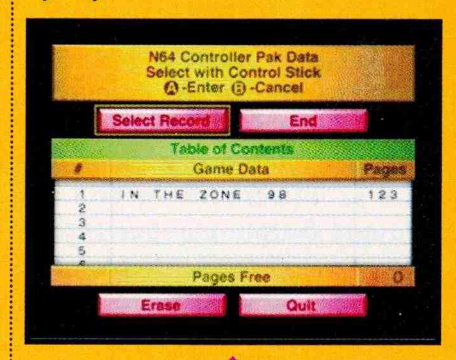
◆

Iba a empezar esta carta con: "Es la tercera vez que escribo y no me contestan". Pero mejor les doy una felicitación porque aunque muchas veces no nos responden, sí han mejorado mucho nuestra revista en uno o varios aspectos. Bueno, ahora, después de hacerles la barba, vamos a las preguntas: He notado que van a salir varios títulos compatibles con el Rumble Pak y el Controller Pak, pero es muy molesto el método con el que se puede o podría jugar con ellos. Así que ¿es posible que Nintendo diseñe un control especial compatible con ambos aditamentos al mismo tiempo? ¿Y qué me dicen de sacar Controllers Pak con mayor capacidad de almacenamiento?

Nayeli Buelna Kondo

Mexicali, Baja California

Realmente sería una buena idea. Nosotros hemos visto en el mercado negro Controller Pak que tienen incluídos Rumble Pak (¿o viceversa?), pero su funcionamiento no es muy correcto que digamos y definitivamente no son oficiales. Hace tiempo se manejó la noticia de que Nintendo lanzaría Controllers Paks de mayor capacidad, pero sólo fue un rumor y hasta el momento nosotros no hemos sabido que Nintendo fuera a lanzar este tipo de accesorios, aunque tampoco estaría mal, tomando en cuenta que hay títulos que requieren de 123 páginas para guardar sus datos como los 2 juegos de Football Americano, el de FIFA Soccer 98 ó el de NBA in the Zone por poner algunos ejemplos.



◆

Amigos de Club Nintendo, acabo de entrar a la Prepa y estoy en la especialidad de programador, quisiera preguntarles si el lenguaje de programación "basic" sirve para programar videojuegos. Si no, ¿co-

mo qué tipo de lenguaje se usa? Tengo un compañero que dice tener un primo que ya hace sus propios videojuegos en su computadora y quisiera saber en qué parte de mi computadora se pueden hacer, si se necesita de algún programa especial para hacerlos o de una computadora especial para esto?

EL PIMIENTAS
Reynosa, Tamaulipas

Claro que sí. En este lenguaje puedes programar juegos como "adivina el número secreto entre el 1 y el 10" ó "adivina la letra secreta" y "adivina qué día de la semana es hoy". Si le echas ganas puedes programar juegos de adivinar palabras. En realidad, se pueden llegar a programar juegos como combate naval o una simulación de football americano, claro, todos ellos sin gráficos, o sea, en modo texto. Si en realidad quieres empezar a programar videojuegos te recomendamos que aprendas el lenguaje "C". También te sugerimos aprender el lenguaje ensamblador para el procesador 80x86, ya que con esto puedes lograr que tus programas corran más rápido (sobre todo el teclado). Obviamente esto es para PC. ¡Basic! hace años que esa cosa dejó de servir. ¡Qué horror! No lo vuelvas a hacer por favor. Por cierto, existen libros de programación de videojuegos muy buenos como los de los Gurus o el de aprendiendo a programar videojuegos en 21 días. Traen muchas rutinas que te ayudarán a manejar el teclado y el video de manera efectiva. Desafortunadamente, esos libros son un poco caros y están en inglés, aunque esto último más que desventaja es ventaja ya que muchas de las palabras que se manejan allí no quedarían en español (imagínate una traducción de bytes como mordiscos).

◆

Cómo están amigos de Club Nintendo, miren en estos días me quiero comprar un Game Boy, pero tengo algunas dudas de este sistema y quiero estar seguro antes de comprarlo, por lo que les pido me contesten estas preguntas lo antes posible: Tengo entendido que hay tres diferentes modelos de este sistema: Game Boy, Super Game Boy y Game Boy Pocket. ¿Cuál de estos me recomiendan?; ¿Los cartuchos de estos son compatibles el uno con el otro?; Cuando 2 personas van a jugar simultáneamente, con el tradicional cable para conetar los Game Boy ¿deberá tener el mismo cartucho la otra persona?

GERARDO SOLIS PEREYRA
Villahermosa, Tabasco

Bien, los cartuchos de los 3 modelos son compatibles unos con otros, la diferencia es que el Super Game Boy no es portátil, ese más bien es un adaptador para jugar los cartuchos de GB en el SNES (se ve que no lees mucho la revista ¿eh?). Definitivamente nosotros te recomendamos comprar el GB Pocket, ya que es más ligero, tiene un menor consumo de pilas y lo mejor, es que a todos nos gusta más cómo se ve la pantalla en gris que en amarillo. Es un hecho que mediante el adaptador del Cable Link, podrás conectar un GB Pocket con un GB clásico sin ningún problema y sí efectivamente, ambos deben tener el mismo cartucho.

◆

Notas del editor
Por cierto, Gus se equivocó en el editorial del mes anterior al decir que el póster sería semestral; en realidad será bimestral. Esperamos tus sugerencias y comentarios en:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8 Col. Juárez
México, D.F. CP 06600

Nuestro e-mail sigue siendo:

clubnin@internet.com.mx

Y visita nuestra Home Page en la página de Gamela México en:

http://www.nintendo.com.mx



Gracias, EAM.
Con los 75 números que se cumplen con éste, seguramente ya cerraste el círculo... ¡y vamos por más!

NUESTRA PORTADA

Antes que nada nos gustaría agradecer a toda la gente de Konami, quienes se han esforzado por crear títulos tan relevantes (para todos nosotros los videojugadores) a lo largo de su historia, como compañía productora de videojuegos. Una muestra de ello son Contra, Sparkster, Axelay, sin olvidar la saga de Castlevania, entre muchos otros. Mystical Ninja 64: Starring Goemon es la secuela de un juego que salió para el Super Nintendo hace ya algunos años, de hecho éste fue uno de los primeros títulos de esta compañía para dicho sistema. Konami retoma la saga, siendo éste de sus primeros juegos diseñados en 3D para el Nintendo 64.

La aventura transcurre a lo largo de todo Japón, por lo que nuestros amigos deben viajar bastante.

Cada uno de los personajes cuenta con habilidades propias, así que deberás aprender cada una para resolver los acertijos y laberintos.

GOEMON

Anteriormente ya te habíamos hablado de él, porque el juego nos pareció muy interesante, pero gracias a la decisión de Konami de América de lanzarlo en nuestro continente, te comentaremos un poco más. Para empezar, este título es una combinación (con sus respectivas diferencias) de Mario 64 y Zelda, ya que te debes desplazar por diferentes niveles y laberintos eliminando enemigos, así como poblados y ciudades en donde recolectarás información para seguir tu búsqueda.



Harás cosas realmente locas para obtener poderes, armas o simplemente para proseguir con la aventura.





La variación de personajes le da una nueva perspectiva, pues deberás realizar diferentes acciones con cada uno de ellos (dependiendo obviamente de sus habilidades) y lograr ciertos objetivos.



Otro punto importante es encontrar unos gatos a lo largo del juego

Los laberintos son grandes y en algunos debes regresar después de eliminar al jefe, ya que se abren nuevos caminos.



Recuerda descansar o comer para recuperar energía. También graba tus avances antes de entrar a algún laberinto.

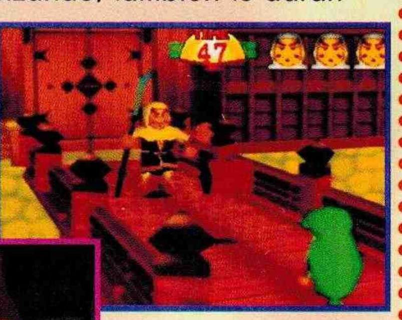


para obtener más energía. Obviamente algunos están a la mano, para otros debes realizar diferentes acciones y otros más están muy escondidos.



Este personaje te echará la mano con algunos tips cuando estés perdido.

Hablar con la gente de las poblaciones es esencial, ya que aparte de proporcionarte tips y referencias para continuar avanzando, también te darán objetos importantes así como nuevas armas, las cuales son necesarias para seguir tu camino.



Este es el primero de los jefes a los que deberás derrotar para obtener una pista importante y así encontrar a los alienígenas.

Los Cinema Display son muy buenos y tienen mucho humor. De hecho hay algunos que están musicalizados como si se tratara de grandes producciones teatrales (eso es cierto, aunque parezca exagerado).



Esta es una de las habilidades que aprenderás para encontrar otro laberinto.

Como un sello característico de Konami, todos y cada uno de los jefes son impresionantes y muestran efectos y estrategias totalmente distintas, así que debes encontrar sus puntos débiles y atacarlos en ciertos momentos.



Checa las ambientaciones y la profundidad de los escenarios, están de lujo.

Sin mayores comentarios, al conocer este juego nos dimos cuenta que a pesar de ser uno de los primeros que realizó esta compañía para el mercado japonés, se nota la calidad de Konami. Nosotros te podemos decir que es un título que debes de jugar y verás que no mentimos en todo lo que hemos hablado de él.



Este es uno más de los obstáculos que se te presentan para obtener un objeto muy importante (¿una cámara?)







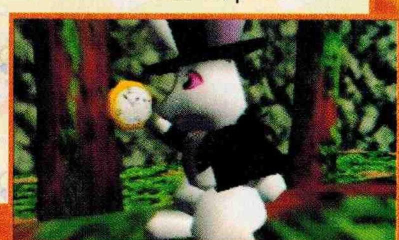




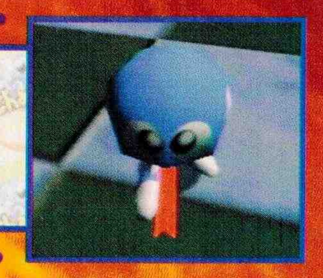


Esta historia comienza cuando un camaleón que se encontraba tomando el sol, vio pasar un conejo con un reloj diciéndose a si mismo: "¡Ya es muy tarde... cielos qué tarde es...!" y de pronto vio al conejo entrar a una vasija muy rara. Tomó valor y con mucha curiosidad se lanzó tras él, pero de pronto, el camaleón había cambiado de forma. Una vez que logra encontrar al conejo, éste le advierte de las peligrosas criaturas que tienen dominado el lugar y le sugiere que sea cuidadoso.





Orale... no se me duerman chamacos. Como puedes ver, este es un juego para chavitos y si eres jugador avanzado, verás que está muy fácil una vez que sabes lo que tienes que hacer. Sin embargo, no está por demás darle una revisada.

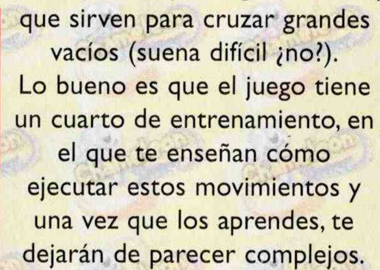


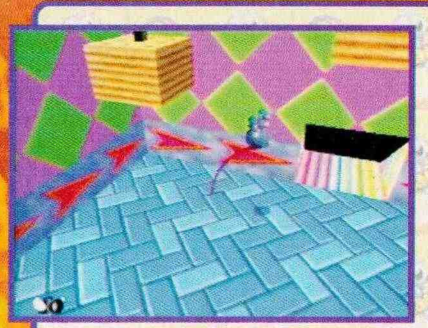
Como te podrás dar cuenta, aquí el personaje a controlar es un Camaleón de movimientos muy raros, pues su única forma de ataque es comiendo a sus enemigos, alcanzándolos con su larga lengua y después tiene que lanzarlos para causarle daño a lo que le pegue. El objetivo no sólo es comer a sus enemigos, pues los mundos que tendrá que recorrer están llenos de peligros y trampas y la única manera para sobrevivir es que nuestro personaje use su lengua para sortear estos peligros, ya sea usándola como catapulta o para agarrarte de palos que sirven para cruzar grandes vacíos (suena difícil ¿no?). Lo bueno es que el juego tiene un cuarto de entrenamiento, en el que te enseñan cómo ejecutar estos movimientos y una vez que los aprendes, te dejarán de parecer complejos.



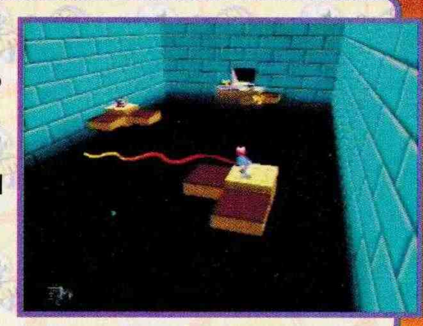








A grandes rasgos, podemos definir este juego como un título de aventuras más o menos al estilo de Super Mario 64, claro, estos 2 títulos tienen muchas diferencias entre sí, pero a final de cuentas este es el comentario de alguien que quiera definirlo con pocas palabras.



Bien, ya mencionamos qué tipo de movimientos tiene el héroe del juego y sus formas de ataque, pero también vale la pena mencionar que no todo en las escenas que recorres es nada más eliminar enemigos y saltar por barrancos. Otra cosa importante por hacer es juntar todas las coronas que están regadas a lo largo del juego. Estas coronas (como en muchos otros títulos en los que hay que recoger cosas), algunas están ocultas y otras las encuentras fácilmente. La cuestión es que en cada una de las escenas, hay un determinado número de éstas.



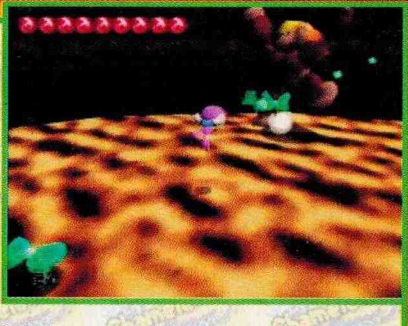


Al final de cada nivel te dicen cuántas encontraste y las que te faltan, pero si logras hallar todas, en el cuadro donde se muestra el nivel en el que estás jugando aparece una pequeña corona que indica que ya tienes todas.

Obviamente el juntar todas las coronas te da una recompensa (o premio), por ejemplo, puedes tener acceso a mini-juegos, como una versión de billar donde tu personaje debe golpear con su lengua las gigantescas bolas para meterlas en la buchaca.



Bien, después de resolver algunos acertijos que te van planteando a lo largo del nivel, llegarás con el jefe de la escena. Cada jefe tiene diferentes puntos débiles que debes encontrar para eliminarlo, aunque podemos decir que la mayoría no son muy complejos de averiguar.



Chameleon Twist tiene diferentes opciones que aquí podremos revisar rápidamente. Primero tenemos la opción de New Game. Ahí comienza la aventura de tu vida, o más bien del camaleón que selecciones, ya que hay 4 distintos. Lo único que los hace diferentes es el color y el nombre, ya que todos tienen las mismas habilidades. Este juego incluye batería, por lo que al poner pausa (durante un nivel), podrás grabar tus avances en la opción "Save". Esto es muy bueno, ya que te guarda los niveles con los tiempos y las coronas que hayas recolectado.









En la opción de Battle se podrán enfrentar hasta 4 jugadores simultáneamente. Esta opción tiene 4 niveles de supervivencia, en donde el último que permanezca en el área de combate es quien gana y 4 niveles más de tiempo, donde el objetivo es permanecer fuera del área el menor tiempo, para ganar la partida. Al seleccionar al personaje en este modo, podrás personalizar su nivel de combate, si le pones 3 estrellas, con cualquier soplido te avientan y cuando no le pones eres más resistente. Esta opción es muy buena con más de 3 competidores para que se ponga interesante.





Este es un juego entretenido, pero tal como lo mencionamos al principio del análisis, debemos recordarte que se trata de un título muy fácil para alguien que tenga algo de tiempo jugando. El juego en sí no representa mucho reto y lo más difícil quizá sea encontrar todas las coronas de cada nivel, pero a fin de cuentas acabas por lograrlo después de un rato de estar batallando. En resumen este título está enfocado para jugadores con poca experiencia, aunque esto no significa que no sea divertido.









En la pantalla de selección de personaje (ya sea en el modo de uno o dos jugadores) pon el cursor para seleccionar peleador en los siguientes personajes y presiona una vez Start en cada uno de ellos: Koyasha, The Executioner y Lord Deimos. Después selecciona como tu personaje a Xiao Long y verás que por unos instantes aparece el nombre de "Ned" en lugar del suyo. Ahora Xiao Long usará un nuevo disfraz y aunque luzca totalmente distinto, mantiene los mismos movimientos.






NINTENDO 64
YOSHI
Hay quien pudiera pensar que los siguientes tips son puro cuento, pero la verdad es que también son mucha diversión.

TIPS de Yoshi's Story

Con estos tips te vas a aburrir mucho, ya que no te dirán nada, así que mejor sáltate páginas... Pero si aún sigues leyendo, quiere decir que te gusta sufrir y aquí nosotros ya no podemos hacer nada más que desearte buena suerte.

LO BASICO

Cada Yoshi es diferente a los demás en 3 aspectos. El primero, es obviamente, el color. El segundo corresponde a la preferencia por las frutas y el tercero se refiere a la energía que obtienes al eliminar a los Shy-Guy.
Estos 3 aspectos están relacionados entre sí, ya que dependiendo el color del Yoshi que elijas, tendrás que eliminar a los Shy-Guy que tengan el color más parecido para obtener más puntos [igual para las frutas]. Por ejemplo, al rosa le gustan más las manzanas y recibe más puntos por eliminar Shy-Guy rojos.



Trata de comer un solo tipo de fruta.
Lo mejor es comer puros melones, ya que aunque no te dan 8 puntos como la fruta del día, al final recibirás 100 puntos por cada uno que hayas devorado. El melón pasó a sustituir a las estrellas del juego anterior.



Antes de comer la fruta número 30, asegúrate de checar todo el nivel.

Si caes de sentón cerca de un Shy-Guy, éste cambiará de color.





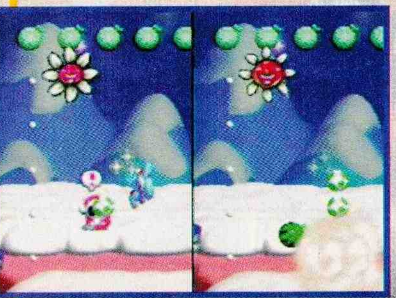


Si eliminas a los Shy-Guy pisándolos, obtendrás el doble de puntos, que si los vences comiéndolos.

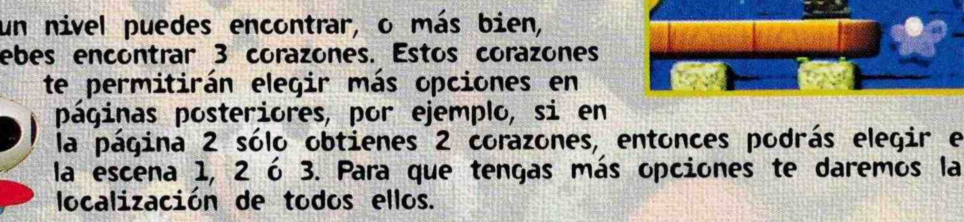
Si después de pisar a un Shy-Guy rebotas y pisas a otro sin tocar el piso, recibirás el doble de puntos que la vez anterior. Si vuelves a repetir esto para pisar a un 3er. Shy-Guy, te triplicarán los puntos.



Si te comes el corazón que te dan al comer 6 frutas iguales, podrás convertir a los Shy-Guy en la fruta del día, si caes de sentón cerca de ellos. También podrás tirar las frutas que estén encerradas en las burbujas.



Para nuestro gusto, la sombrilla que te encuentras en niveles como el 4 de la primera página, te estorba más de lo que te sirve. Mientras la tenga Yoshi, no podrá volar.



En un nivel puedes encontrar, o más bien, debes encontrar 3 corazones. Estos corazones te permitirán elegir más opciones en páginas posteriores, por ejemplo, si en la página 2 sólo obtienes 2 corazones, entonces podrás elegir entre la escena 1, 2 ó 3. Para que tengas más opciones te daremos la localización de todos ellos.

PAGINA 1



NIVEL 1



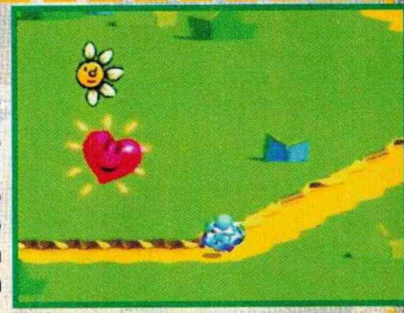
En la primera parte de este nivel te vas a encontrar con



tipos [como los que se ven en la foto] que no te dejan pasar. Para pasar del otro lado, cae de sentón enfrente de ellos y brinca la señal.



En la segunda parte del nivel, libera a Poochy aplastando el poste y síguelo, ya que comenzará a correr hacia la derecha y se dentendrá ladrando en los lugares donde hay cosas escondidas.



El primer corazón lo podrás tomar en la 2a. parte del nivel, yendo por el camino de abajo de la primera bifurcación [la que está a la derecha de donde Poochy se encontraba escondido]. Casi en la parte donde los caminos se vuelven a juntar está el corazón.



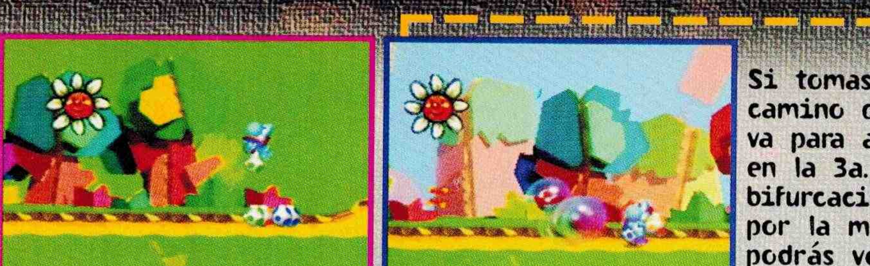


El segundo se encuentra más adelante, en la 2a. división. Toma el camino que va para arriba y casi al final de éste, cae de sentón para que aparezca una plataforma azul. Usala para alcanzar el corazón.



El último corazón está en la 3a. división. Tomando el camino de abajo,





Si tomas el camino que va para arriba en la 3a. bifurcación, por la mitad podrás ver 6 burbujas, 3 encierran premios sorpresa [de éstos saldrán 3 Shy-Guy]. Empuja las burbujas para que las tengas todas juntas y puedas pisar a los Shy-Guy al mismo tiempo.



llega al final de éste y salta en donde indica la foto para que aparezca un escalón. Sube en la plataforma y rompe el bloque gris para descubrir el corazón.





NIVEL 2

En la primera parte, casi al principio encontrarás un árbol con 6 Shy-Guy escondidos en él. A la derecha se alcanza a ver una burbuja con un signo de interrogación dentro.



Pégale a esta burbuja y saldrá un switch rojo. Al presionarlo aparecerán unas nubes que te sirven de escalones para llegar al primer corazón.



Sigue avanzando hacia la derecha y en cuanto veas un tubo amarillo [el segundo desde el principio], cae de sentón para que salgan 6 Shy-Guy de los árboles y el 2o. corazón del nivel.







El 3er. corazón se localiza en la 2a. parte del nivel. Corre hacia la derecha hasta que encuentres una burbuja con un signo de interrogación en ella. Dispárale un huevo y saldrá un globo. Sube en él y con el Stick haz que se eleve para que alcances el corazón.

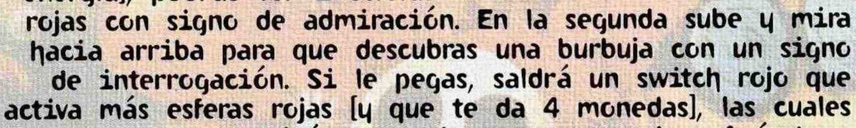






Para vencer más fácil a los minijefes de la 2a. parte del nivel [los que salgan de algunas cajas azules], ve casi hasta el final de esta parte y encontrarás a unos pajaritos. Tócalos y te seguirán a donde vayas. Con ellos derrotarás fácilmente a estos minijefes.





NIVEL 3



Para encontrar el primer corazón avanza hacia la derecha al comenzar la escena y cuando llegues a la primera flor [de las que te sirven para llenar tu energía], podrás ver 2 esferas rojas con signo de admiración. En la segunda sube y mira hacia arriba para que descubras una burbuja con un signo de interrogación. Si le pegas, saldrá un switch rojo que activa más esferas rojas [y que te da 4 monedas], las cuales te servirán para alcanzar unas nubes. Apúrate a subir y ya que estés arriba, ve primero a la derecha y toca un segundo switch rojo que te dará más tiempo. Ahora corre hacia la izquierda para que tomes el primer corazón.





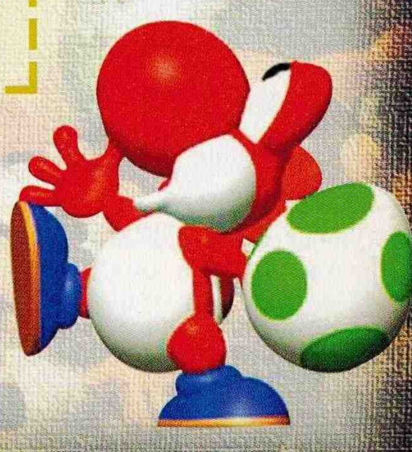
En la 4a. parte de este nivel, al principio, verás una esfera roja con 4 flechas azules que se mueven a través de un circuito amarillo. En la parte central de este circuito, hay una burbuja con un signo de interrogación. Dispara un huevo de manera que le pegue tanto a la burbuja como a la palanca, así librarás la esfera rosa y no te molestará a la hora de tomar el 2o. corazón.





Más adelante te saldrán 2 parejas de Shy-Guy sobre los resortes. Elimínalos y hacia la derecha encontrarás 2 cajas azules con signo de interrogación. Si les caes de azotón no te dan nada, sin embargo, si empujas la que está más arriba hacia la izquierda de modo que aplaste a la que está abajo, te darán 2 frutas comodín.









A la derecha de donde estaba el corazón número 2 encontrarás dos burbujas que contienen un signo de interrogación cada una. La 2a. es un switch que activará unas nubes en una zona donde no hay piso y que tendrás que atravesar con ayuda de otras nubes. Bueno, el chiste es que si

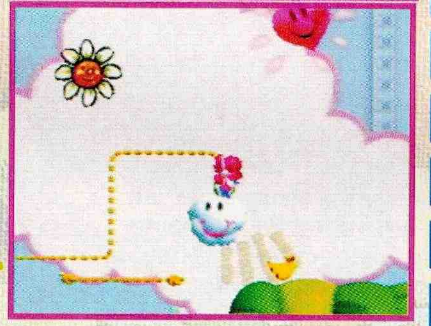


decidiste comer sólo melones podrás ver que sólo juntas 28. Este switch te sirve para conseguir 2 frutas más de éstas. Lo "único" que tienes que hacer es activar el switch, utilizar las nubes para llegar al final del nivel y usar los demás switches para extender el tiempo.



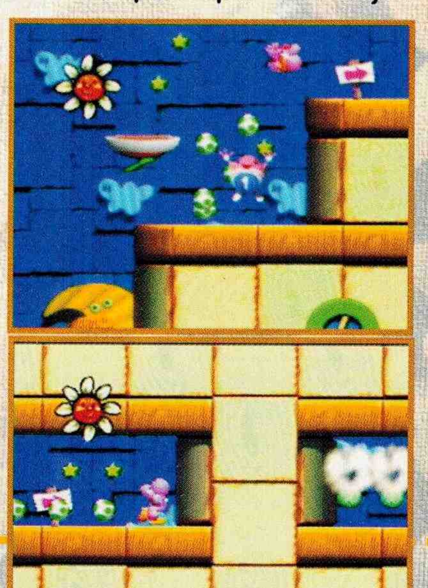
El último corazón lo encuentras al final del recorrido de la primera sección de nubes. Te recomendamos que primero vayas por él antes de activar el switch rojo. Sólo tienes que utilizar las nubes que se encuentran a la derecha de donde sale el switch y al final del camino de la última nube [la que tienes que liberar del ciclo], podrás encontrar el corazón.





NIVEL 4

Al comenzar el nivel utiliza las plataformas con hélices para subir y llegar hasta la primera media meta. Desde este lugar ve hacia la derecha y casi al final de este camino verás unas flechas que apuntan hacia ese mismo lado. Si pasas enfrente de ellas podrás escuchar un sonido y también verás dos melones que se encuentran del otro lado de la pared. Más adelante podrás tomarlas, cuando pases por este lugar.





En la segunda parte del nivel, después de pasar por la segunda media meta y subir usando los signos de admiración, a la izquierda podrás ver que el piso está lleno de picos rojos, utiliza los signos de admiración de esta parte para llegar a la izquierda, donde se encuentra una caja azul con un signo de interrogación. Aplasta esta caja y saldrá una vasija, métete en ella y entrarás en un bonus donde tienes que volar lo más lejos posible para obtener frutas.





Al salir de este bonus, sube usando los signos de admiración que se encuentran sobre ti para llegar al lugar donde se encuentra el primer corazón. Cuando subas, ten cuidado del cañón que se encuentra por la mitad del camino hacia arriba.



Llegando a la 3a. parte del nivel, te encontrarás con unas flores que te convierten en huevo si las comes. Esto te sirve para que salgas disparado si mueves el Stick en la dirección contraria a donde quieres ir.







Utiliza la primera flor [la que se ve en la primera foto], para llegar a una nube en la parte de arriba de esta zona, siguiendo el camino que indican las monedas. Una vez arriba vuela hacia la derecha para que llegues a una 2a. nube y de aquí continúes volando hacia una tercera y luego a una cuarta nube. En esta última se encuentra el siguiente corazón.

En la última parte del nivel, donde se encuentran las nubes que arrojan aire hacia arriba, podrás tomar el último corazón. Utiliza las corrientes de aire para subir casi hasta arriba de esta zona y a la izquierda está el corazón. Existen 3 nubes en esta parte. Cada nube te da una fruta, si caes de sentón en el centro. Puedes usar la segunda nube que se encuentra hasta la derecha como referencia, ya que el corazón está un poco más arriba de aquí y del lado izquierdo.

PAGINA 2







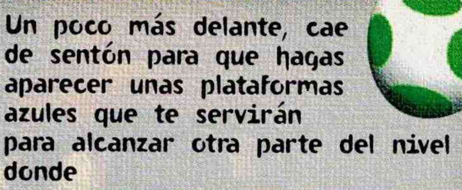
Al comenzar, a tu derecha verás una parte sumergida donde hay 3 pequeñas plantas. Elimínalas y podrás sacar 6 lugares escondidos si caes de sentón en esta zona.



Al esqueleto que encuentras más adelante lo puedes eliminar con 2 sentones en su cabeza o dos huevazos.

La localización del primer corazón te la da Poochy. Cae en la parte donde él se encuentra para que aparezca.





Un poco más delante, cae de sentón para que hagas aparecer unas plataformas azules que te servirán para alcanzar otra parte del nivel donde hay una fruta y podrás obtener municiones. Estos huevos te serán de suma utilidad contra el esqueleto que está a la derecha de los bloques azules de piedra.











Después de eliminar al 3er. esqueleto, continúa tu camino hacia la derecha y cuando llegues al bloque verde que te proporciona huevos, échale ganas para eliminar a Lakitu. Usa su nube para subir, pero ten mucho cuidado de no chocar con el techo, ya que si lo haces la nube desaparecerá. Con ella podrás llegar a una vasija que te conduce a un esqueleto de 3 cabezas. Al eliminarlo te darán 3 melones.

En la segunda parte del nivel, a la derecha de donde comienza éste, hay una camino que lleva hacia abajo y otro que sigue hacia la derecha y que te lleva a unas frutas. Sigue el de abajo y llegarás a una división en donde si tomas el camino de la derecha, verás unos bloques azules de piedra que hay que romper; en el camino de la izquierda podrás conseguir huevos para romperlos. Si continúas por la senda que acabas de abrir, verás otros 3 bloques de piedra, rómpelos y ve por este nuevo pasaje para llegar a una nueva división.
Aquí, observa la burbuja que encierra un signo de interrogación, éste te da un switch rojo que al activarlo hará aparecer el segundo corazón rojo.









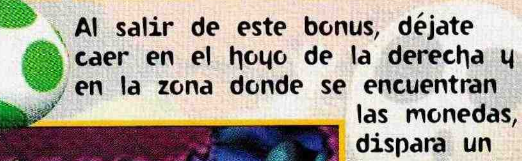
Si regresas a la parte donde estaban los 3 bloques azules de piedra y continúas avanzando hacia la derecha, te encontrarás con unas plataformas que van subiendo y que te servirán de escalones para llegar a la parte de hasta arriba, a la derecha del nivel.
Desde aquí ve hacia el hoyo de la derecha y déjate caer por éste.



Cuando caigas, prepárate para entrar en un hueco a la izquierda de donde se encuentra la meta número 3 y una vasija. Aquí dentro entrarás a un bonus. En caso de que no te puedas meter dentro de este hueco, cuando caigas encontrarás una flor que te convertirá en huevo y te servirá para salir disparado hacia arriba.







Al salir de este bonus, déjate caer en el hoyo de la derecha y en la zona donde se encuentran las monedas, dispara un huevo hacia el techo para que aparezca un melón.

A la izquierda de la parte anterior, hay varios pedacitos de tierra flotando. Revisa bien cada uno de ellos para encontrar más frutas.





Debajo de esta parte hay 2 flores que te convierten en huevo.
La de la izquierda te servirá para alcanzar una parte donde se encuentra un signo de interrogación dentro de una burbuja que te da un huevo negro en caso de que no te hayan capturado a ningún Yoshi, o a un Shy-Guy blanco que te servirá para rescatar a uno de los Yoshis que hayas perdido en acción.

Entonces, ve por el camino de abajo y luego hacia la derecha para que elimines a las plantitas y puedas tomar el switch. Regresa al otro lado de la pared.





Sigue en la pág. 72

EL CONTROL DE LAS CELEBRIDADES

Al ser un evento de gran importancia, el Space World siempre está lleno de gente famosa e importante dentro del mundo de los videojuegos. Esta ocasión en la que asistimos tuvimos la oportunidad de entrevistar a 3 personas muy importantes (demasiado, diríamos...) dentro de lo que hacen para Nintendo. A continuación presentamos las entrevistas a Jim Merrick, Shigeru Miyamoto y Joel Hochberg.

Probablemente es la primera ocasión en la que escuchas el nombre de Jim Merrick, pero él es una de las personas más importantes dentro de Nintendo of America. Ya teníamos la oportunidad de conocerlo en algunos de nuestros viajes a NOA y de platicar informalmente con él, pero en esta ocasión quisimos hacerle una entrevista un poco más en serio.



Jim Merrick

CN: ***¿A qué te dedicas en Nintendo?***

JM: Tú sabes que Nintendo de América revisa juegos en Redmond, bueno, pues yo me dedico a revisar el concepto de los videojuegos antes de que se comience a trabajar en ellos. Una vez que los programadores están trabajando en los juegos, tengo que checar cómo va el desarrollo de éstos para que quede perfecto. También soy el encargado de darle a los lincenciatarios todo el soporte para que ellos puedan desarrollar los videojuegos.

CN: ***¿Qué nos puedes decir acerca de los nuevos juegos que veremos en 1998?***

JM: Bueno creo que ya has visto bastante de ellos en el Space World, obviamente ya se ha dicho mucho de Zelda 64. De Yoshi's Story te puedo decir que es un gran ejemplo de la creatividad de Miyamoto. Es un juego en 2D y no es un nuevo estilo de videojuegos, sin embargo las gráficas y las texturas se ven increíbles, pienso que es el mejor título en 2D que haya salido, además de que el personaje es muy famoso y querido.

Yoshi's Story

CN: ***¿Cuántas personas trabajan en tu equipo?***

JM: Obviamente no es un número exacto de personas. Normalmente utilizamos a nuestros videojugadores expertos para estar probando los juegos, ya que ellos son los más experimentados en descubrir todos los detalles que el juego pueda tener. Hay también ingenieros que dan soporte técnico. En total serán como 40 ó 60 personas y no todas trabajan tiempo completo.

CN: ***¿Cómo ves el futuro de los videojuegos, es decir, cómo ves los juegos del siglo que viene?***

JM: Es importante ver el juego y no tanto la tecnología, obviamente no se puede dejar a un lado ésta, aunque con el N64 tenemos mucha. Hay que ver cómo usar esa tecnología lo mejor posible para crear juegos excelentes. Yoshi's Story es un ejemplo de eso y no es un juego en 3D o con perspectiva de primera persona, es un estilo de juego que es conocido de forma universal. No se trata de tecnología, sino de saber aplicarla. Es bueno la incorporación de nuevas tecnologías como el reconocimiento de voz, que creo que es increíble y sorprendente, pero también creo que es una pieza más del rompecabezas para crear un buen juego.

CN: ***¿Cuánto tiempo has estado trabajando para NOA?***

JM: 3 años y medio.

CN: ***¿Has estado viviendo con el N64 desde antes que saliera?***

JM: Claro, fui contratado para trabajar con el N64.

CN: ***Entonces has podido ver cómo ha ido creciendo en términos de programación ¿Cómo ves Zelda 64, que es un juego con fuentes de luz por todos lados? ¿Cuánto le falta al N64 para ser explotado al máximo?***



Zelda 64

JM: Cuando S. Mario 64 fue hecho, Miyamoto dijo que se usó un 65% aproximadamente de las capacidades del sistema. Esta pregunta él te la puede contestar diciendo que ahora se usa un 40%, ya que conforme pasa el tiempo, aprendemos nuevos trucos en programación. Ahora estamos usando microcódigos para crear los juegos y con esto dictamos nuevas reglas para el manejo del video.

CN: Regresando a lo del reconocimiento de voz ¿Sabes cómo funciona esto? ¿Cómo se le hace para reconocer diferentes tipos de voces?

JM: No necesitas entrenar la voz para que sea reconocido siempre. Lo que se reconoce son las ondas, toma una muestra de tu voz y reconoce un patrón existente. Este patrón es comparado, teniendo en cuenta la flexibilidad, ya que obviamente tu voz es diferente a la de una niña japonesa de 8 años. Esto se logra con tecnología.

CN: ***¿Sabes si saldrá para América?***

JM: Debido a que se trata de un juego de Pockemon y puesto que éste es un "fenómeno" japonés, primero hay que hacer que ese fenómeno llegue a América. En estos momentos estamos trabajando para llevar Pockemon de Game Boy a América y dependiendo de la respuesta que tenga, estudiaremos la posibilidad de llevar todo el "fenómeno" de Pockemon a Occidente. Puesto que existen 150 monstruos, cada uno con su nombre y su historia es un proyecto muy grande.



Pikachou

Gus y Jim

CN: ***¿Cuántas sugerencias o conceptos de juegos tienes por mes? ¿Cuál es el porcentaje de juegos que se aceptan?***

JM: Nosotros revisamos los conceptos de nuevos juegos cada 2 semanas y cada vez hay como 5 conceptos nuevos. Muchos de los juegos son evaluados por 2a. ó 3a. vez, ya que muchas veces el concepto necesita depurarse un poco más y así les damos otra oportunidad de mejorar el concepto; no me gusta decir "no", puesto que queremos juegos, queremos que sean buenos, por lo tanto trabajamos con ellos para que el concepto quede bien definido.

CN: ***Nosotros esperábamos ver aquí más licenciatarios ¿Qué nos puedes decir de ellos, por ejemplo, Capcom? ¿Ya están trabajando para N64?***

Sí, de hecho existe un equipo en California, tan grande como el que trabaja en Japón. Desafortunadamente no puedo decir en qué están trabajando, sólo puedo decir que se trata de juegos muy fuertes y muy buenos.

Definitivamente una personalidad que no necesita presentación. Después de la entrevista que tuvimos con Jim Merrick, asistimos a una conferencia de prensa que dio Miyamoto para unas cuantas revistas de diversas partes del mundo. Al principio, Miyamoto nos mostró el juego de The Legend of Zelda 64, después habló un poco de este juego y Yoshi, también habló de los planes que el tiene para el N64 DD y después procedió a contestar algunas preguntas que le hicimos los ahí presentes. He aquí una transcripción de su conferencia.

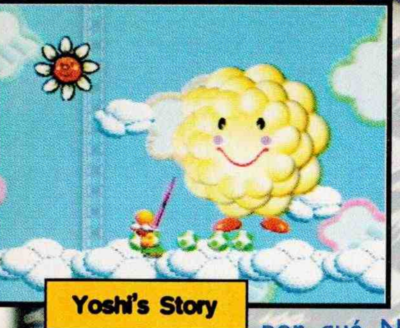


Shigeru Miyamoto

Siento mucho haberlos tenido tanto tiempo esperando estos 2 juegos. Teníamos planeado sacar a la venta este juego (Zelda) para la temporada navideña en el mercado japonés, pero como podrán ver se atrasó 3 meses para detallar el juego. Y también sentimos que Yoshi's Story haya sido retrasado ya que como habrán sabido, estaba programado para el verano de 1997. Como ustedes podrán ver, The Legend of Zelda es muy parecido a Super Mario 64 en el modo de juego donde la acción se desarrolla en mundos virtuales que hemos creado y obviamente el propósito de uno es totalmente diferente al del otro.

En Yoshi's Story nos enfocamos en darle más realismo a las escenas, mientras que en Zelda nos enfocamos más en la realidad del ambiente.





Yoshi's Story

Creo que también tengo que hablar del N64 DD. En este show han visto lo que hemos podido demostrar acerca de la creación de juegos. Creo que pueden darse cuenta de por qué Nintendo optó por usar la tecnología que trae el DD en vez de usar un CD-ROM. Mr. Yamauchi ya habló del N64 DD, pero existen puntos que vale la pena mencionar. Uno de ellos es la posibilidad de hacer que los personajes de los juegos "crezcan"; el ejemplo más típico es el Tamagotchi y Pokemon, que se han convertido en un gran fenómeno social y en donde una persona puede ver crecer a los personajes conforme pasa el tiempo. Esta característica es la naturaleza principal de un juego de RPG. En el N64 DD, para la serie de "Mario Artist" la capacidad de crecer se presenta en otro contexto, donde el creador hace que los datos creszcan. Otro punto interesante es la capacidad de intercambiar, el ejemplo claro es Pockemon donde uno puede compartir sus monstruos con los de otra persona. Les hemos mostrado un video con un poco de Sim City y un juego que Maxis va a sacar que se llama Sim Chopter para el N64 DD. En este juego, sí existe un incendio en la ciudad o un accidente de tránsito, el helicóptero va al lugar a prestar ayuda. Pero si es conectado con Sim City entonces puedes hacer uso de la ciudad que se ha creado allí para que el helicóptero de Sim Chopter pueda volar sobre la ciudad. Esto es el tipo de intercambio de datos que queremos lograr con el N64 DD. Posiblemente estos 2 juegos se puedan conectar de la forma que he mencionado. En Mario Artist las texturas que han sido creadas utilizando el Picture Maker pueden ser exportadas al Talent Maker para que los muñecos creados en este último puedan usar camisetas estampadas con estos dibujos. También es posible que, por ejemplo, en Sim City se pueda pintar algún dibujo en el edificio que se acaba de construir y esa imagen pueda ser transferida desde el Picture Maker. En otras palabras, se podría usar el sistema de captura de video del Picture Maker por ejemplo para capturar tu cara y esa imagen pudiera ser insertada en la pared de un edificio. Cada vez más y más porciones de mundos realistas pueden ser transportadas a las manos de los usuarios pero pienso que también es gracioso hacer que los videojugadores puedan diseñar y darle forma a sus videojuegos. Por lo tanto, la parte más importante del N64 DD es la capacidad de agregarle datos.



Zelda 64



Mario Artist

Mario Artist

Otro ejemplo que les puedo dar por ahora es F-Zero que ya se mostró en el show. Vamos a sacar un disco de F-Zero adicional al cartucho que saldrá al mercado dentro de pronto. En este disco habrá nuevas naves, nuevas pistas y se podrá combinar con el cartucho existente. Y claro, puesto que se trata de un sistema donde se puede escribir información, se podrán editar naves propias. También se podrán intercambiar las naves que uno haya editado con las de un compañero que haya creado las suyas. Lo más emocionante de esta capacidad es que uno podrá siempre actualizar sus datos con lo más nuevo. Se me ocurre que si hay un concurso en donde varios participantes compitan, al final del concurso se podrían tomar los datos del ganador para distribuirlos entre todos los que tengan el N64 DD y si por ejemplo, el juego era Mario Kart uno podría competir contra el fantasma del ganador en su casa.



F-Zero

No estoy muy familiarizado con Pockemon, pero puedo decir que se pueden cargar los monstruos del juego de Game Boy al DD64. No es nuevo que Pockemon vaya a salir para el N64 DD, pero lo que sí es nuevo es que el juego de Game Boy podrá ser jugado en el N64 DD. Por ejemplo, todos los datos de Pockemon contenidos en el cartucho de GB pueden ser transferidos al disco del DD y una vez ahí se pueden hacer modificaciones. Una de las maneras más fáciles de explicar esto es usar el ejemplo del SGB en donde los cartuchos de GB podían ser vistos en la TV con una interfaz mejorada por el SNES.

Después de escuchar todas las ideas de Miyamoto, procedimos a la serie de preguntas y respuestas.

P: ¿Qué es lo que no ha hecho y que quisiera hacer en los videojuegos? ¿Existe algún impedimento que no permita el desarrollo de esas ideas creativas por problemas en la tecnología?

SM: Claro que existen muchos cosas que no he hecho y que pienso hacer conforme la tecnología me lo vaya permitiendo, pero no es una dirección que yo quisiera tomar, claro, si se siguiera esa dirección los juegos irían siendo más vistosos y más complejos pero no es algo en lo uno se tiene que enfocar. Por supuesto que yo podría hacer más si la tecnología me lo permite, pero esta no siempre va a evolucionar como queremos así que hay que sacar provecho de lo que se tiene y buscar siempre más alternativas..



Super Mario RPG 2

P: ¿Cuál es el juego para el DD64 que requiere más de su atención en estos momentos?

SM: Es difícil decir, creo que la serie de Mario Artist.

P: ¿Qué nos puede decir acerca de Jungle Tai Tei?

SM: En estos momentos nos encontramos en la mitad de la etapa de diseño. Existen ya las primeras 3 escenas, sin embargo se necesitan hacer algunas modificaciones. En estos momentos el equipo creció a 20 personas y pienso que estará listo para el otoño de 1998.

P: ¿Cómo le hace para trabajar en tantos juegos a la vez? ¿Sigue un calendario especial o se salta de un juego a otro?

SM: Es difícil llevar un calendario de actividades, pero en un día trato de concentrame en un juego y trato de seguir ciertas actividades ese día para ese juego. Sin embargo, aunque esté metido en ese juego, mi mente sigue pensando en los demás juegos, muchas veces de manera inconsciente.

P: Se ha presentado Mario RPG 2 en video y no se ve tan bien como el original

SM: Cuando estábamos desarrollando el primer Mario RPG pensamos en crear algo nuevo en el modo de ver los mundos. En los juegos de Mario la acción se desarrollaba en 2D, así que decidimos utilizar la tecnología de gráficas rendereadas para mostrar una especie de evolución. Pero en el caso de la secuela, enfrente de Super Mario 64, que es un juego tridimensional, si mostrábamos el juego en 3D, la gente no percibiría la evolución del concepto, así que estuvimos mucho tiempo pensando en cómo hacerle para mostrar esto. Una de las ideas fue desplegar a los personajes como los presentamos en los videos. Es la misma idea de Yoshi's Story en donde antes de comenzar una escena uno puede ver las páginas del libro. Algo parecido ocurre en Mario RPG ya que la acción se desarrolla de esa forma.

P: ¿Qué ha pasado con Metroid? ¿Veremos algo pronto de este concepto?

SM: Hasta ahora no hay un proyecto Metroid en desarrollo pero espero ponerme a trabajar pronto en algo de esto. ¿Quieren ver Metroid?

Todos: Sííí.

Aquí Miyamoto sólo se rió. Algo así como si Nelson de los Simpsons hubiera dicho Ha-ha.

P: ¿Va a sacar una versión de Zelda 64 para el DD64?

SM: Sí, tenemos planeado sacar una segunda parte de este juego en formato de disco. Lo que aún no sé ha decidido es si el disco será un juego independiente del cartucho o si será una ampliación del cartucho por lo que tendría que ser jugado junto con éste. En estos momentos se está desarrollando el juego de manera que pueda ser adaptado a cualquiera de las dos posibilidades para que no exista después un retraso debido a esta cuestión. Pero, por favor, denme tiempo para terminar primero el cartucho y después pueda trabajar tanquilamente en el disco. Me pregunto que querrá la gente más, si un disco independiente o un disco que trabaje junto con el cartucho.

Shigeru Miyamoto

P: ¿Qué es lo que hace en su tiempo libre, si es que le queda algo de tiempo?

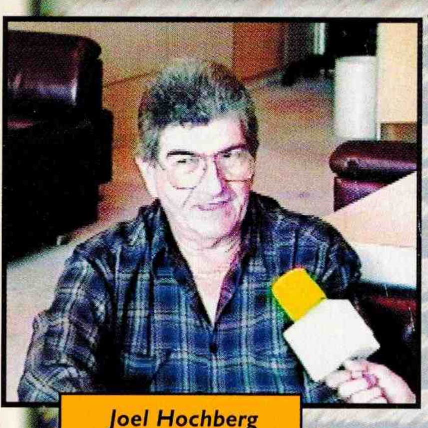
SM: Juego con mis hijos y además toco la guitarra aunque parece que necesito más práctica.

P: Usted habló acerca de la posibilidad de copiar los archivos de Pockemon de GB al DD64 y poder jugar los juegos de GB en el N64. Esto sin duda levantará más el mercado del GB y le estará prolongando la vida a este producto que por cierto ya tiene mucha. ¿Existe alguna posibilidad de usar las capacidades del 64 para levantar el mercado del Super Famicom en Japón?

SM: No creo que el Super Famicom haya sido desplazado totalmente del mercado japonés. Además el Super Famicom y el GB son sistemas totalmente diferentes. El GB tiene la cualidad especial de ser portátil por lo que uno se lo puede llevar fuera de casa. Creo que el mercado de GB siempre podrá ser revitalizado de una manera o de otra. En cuanto al Super Famicom y el N64 en lo más básico comparten muchas de las funciones aunque el N64 tiene más capacidad de procesamiento. Estamos estudiando la posibilidad de que se puedan guardar datos del Super Famicom en discos y también podría ser factible que varios juegos de este sistema salieran en un sólo disco para el DD64.

Interesante, ¿no? Sin lugar a dudas, esta figura siempre tiene algo interesante que decir.





Joel Hochberg

Joel Hochberg, uno de los hombres más importantes de negocios dentro del mundo de los videojuegos. Es el presidente del consejo de Administración de Rare, creadores del concepto Donkey Kong y de juegos como Blastcorps, KI Gold, GoldenEye y Diddy Kong Racing.

Estábamos en el Hotel de la ciudad de Makuhari la mañana siguiente al último día del Shoshinkai y fuimos a despedirnos de Joel Hochberg, quien desayunaba con sus hijos. Nos invitó a sentarnos a la mesa y tuvimos una deliciosa entrevista, pues en un ambiente informal y de cuates, conversamos sobre muchas cosas interesantes de Rare, Nintendo y el mercado de los videojuegos.

Además de ver a Joel, pudimos hablar un poco con parte del equipo de Rare que asistió al evento.

CN: ***¿Cuál es el secreto del éxito de Rare?***

JH: El secreto es ser multifacético. Rare tiene una excelente capacidad creativa, una excelente capacidad tecnológica y nosotros nos preocupamos mucho por el interés del consumidor por los juegos. El uso de toda esta tecnología para hacer juegos de excelente calidad nos ha probado que es el ingrediente para el éxito.

CN: ***Mr. Yamauchi habló acerca del gran cambio que el mercado japonés tendrá en los videojuegos. ¿Qué es lo que piensa Rare de esto?***

JH: Pienso que Mr. Yamauchi está totalmente en lo cierto. Los estándares de hoy, si continuamos diseñando juegos como hasta ahora, serán muy limitados en el futuro para el público consumidor. Mr. Yamauchi señaló que el éxito de Pockemon en Japón, es la capacidad que tiene de actualizarse y esto le da más tiempo de vida al producto. Estamos de acuerdo con esto y tendremos que hacer algunas pruebas para sacar un producto que sea del agrado de los consumidores y que tenga el concepto de la actualización.

CN: ***Eso es un punto interesante. Nos hemos dado cuenta de que el mercado japonés no acepta muy bien los juegos que provienen de licenciatarios externos a Japón, pero la serie de DKC ha sido muy bien aceptada aquí, así como Diddy Kong Racing el cual es muy difícil de encontrar en las tiendas, en ésta su semana de lanzamiento en Japón. ¿Qué significa para ustedes el éxito que han tenido aquí en Japón?***

JH: Significa mucho para nosotros no sólo en unidades vendidas sino también en el hecho de que Japón, en mi opinión, es el líder en la creación de videojuegos en el mundo y lo ha probado una y otra vez con los más fantásticos hits. Pienso que al fin tenemos una idea del sabor que los videojugadores de todo el mundo desean en sus juegos.

CN: ***Después de oir a Mr. Yamauchi, nos debemos preguntar si hay que darle al videojugador lo que quiere hoy o hay que trabajar en lo que querrá mañana. Rare ¿cuál camino escoge?***

JH: Mira, hay que conocer muy a fondo al consumidor y darle no lo que quiere, sino siempre algo más. Para lograrlo, debes estar al día en la tecnología y aún más allá, es decir, desarrollando nueva tecnología para que no haya límite técnico para llevar a cabo las ideas que tienes en mente.

Si sabes lo que el videojugador quiere en este momento, lo que le gusta, puedes crear lo que le gustará el día de mañana. Mucha gente me



Diddy Kong Racing

Durante los días del Space World salió a la venta Diddy Kong Racing. En las tiendas tuvimos la oportunidad de ver a mucha gente jugando.



Killer Intinct Gold

pregunta cuándo lanzará Rare su próximo Killer Instinct o un juego de pelea y yo les digo que cuando el mercado lo pida. Muchos podrán creer que hay videojugadores que quieren este tipo de juegos, pero nosotros sabemos que hoy ya no es así. El mercado ha sido sobresaturado de juegos de pelea y ya no es posible lanzar un hit de este tipo, pues el concepto ya se acabó. Los cambios e innovaciones que le puedes hacer a una nueva idea de juegos de pelea no es verdaderamente significativa como para justificar una nueva versión y a Rare le gusta siempre dar mucho más de lo que se espera de él.

(Aquí la verdad nos sorprendió mucho cuando nos comentó esto, pero después de meditarlo un poco, comprendimos que tiene mucha razón y más aún si recordamos que Rare se especializa en juegos caseros, pero ¿hace cuánto fue la última vez que te sorprendió un juego de peleas? ¿Hace cuánto que no sientes esa emoción que sentiste cuando se lanzó el Street Fighter II? Sí, siguen saliendo juegos de pelea para juegos caseros y arcadias, pero en el año 2000 ¿cómo podrán ser estos juegos para seguir llamando nuestra atención? Bueno, pero este artículo no es sobre Reflexiones de un videojugador, sino una entrevista a Joel Hochberg, así que continuemos).

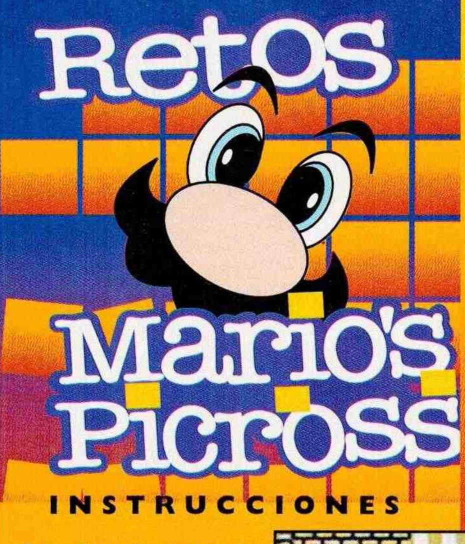
CN: ***Felicidades ¿Qué podemos esperar como videojugadores en el futuro cercano de Rare? Sabemos que no puedes hablar de los grandes secretos que ustedes tienen, pero dinos lo que puedas.***

JH: Tienes razón, no puedo hablar de eso pero te puedo prometer los más dinámicos y entretenidos productos. 1998 va a ser un año excepcional para Nintendo y para Rare ya que la calidad, la tecnología y lo más importante, los nuevos conceptos y experiencias que vamos a aportar representarán un futuro muy dinámico.

Nos despedimos de Rare, deseándole el mejor de los éxitos, pues son unos talentosísimos cuates súper buena onda con Club Nintendo, pues nos consta que otras revistas internacionales quisieron entrevistarlos en Akihabara, pero no quisieron dar declaraciones.

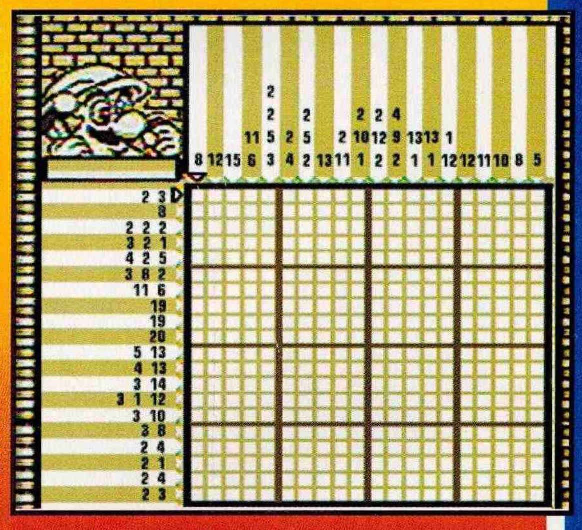


Banjo - Kazzoie



Retos Mario's Picross

Bueno, no vayas a creer que este mes vamos a comenzar con los retos de Picross difíciles, tal como lo habíamos mencionado en nuestro anterior número. Esos los vamos a usar para otra cosa más importante, pero ya te enterarás de qué se trata. El reto de este mes trata sobre un personaje que es mencionado varias veces en esta revista.



Solución en el próximo número

INSTRUCCIONES

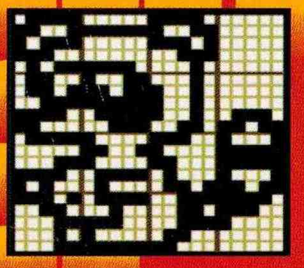
Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.





Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

Solución al reto de Febrero



¿YA CHECASTE LA NUEVA IMAGEN DE MAGGIE?

¿TODAVIÁ NO?

SU NUEVA IMAGEN AHORA ES

SUPER NES CONTROL DECK



¡BUSCALO YA CON TU DISTRIBUIDOR AUTORIZADO!

... Y CHECA ESTOS SUPER TÍTULOS QUE ESTÁN DE

SUPER OFERTA



ADQUIERELOS ¡YA! PORQUE SE ACABAN

ÚLTIMA EDICIÓN

FRANQUICIAS:

Taller de Luigi
535-2090

Insurgentes
687-7359

Tepeyac
759-0111

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.
www.nintendo.com.mx

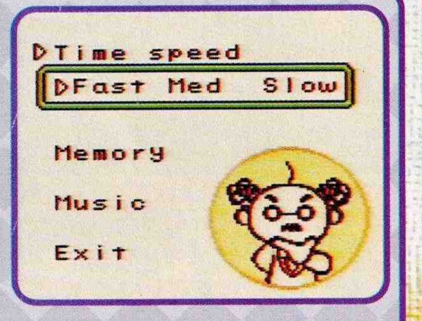
GAME VISTAZO A: TAMAGOTCHI



Realmente sólo era cuestión de tiempo para ver en el GB a la mascota virtual más popular del año pasado. Obviamente nos estamos refiriendo al Tamagotchi.
Si tú tienes, o por lo menos has visto los Tamagotchis originales de llavero, sabrás que el objetivo es criar a tus mascotas virtuales que "han viajado millones de años luz para llegar a la tierra y hacerte feliz".
Al principio, tu Tamagotchi nace de un huevo y de ahí en adelante tienes que cuidar de sus necesidades físicas y emocionales, pues no puede hacer nada por sí mismo, hay que darle de comer, limpiar sus gracias, jugar con él cuando está triste, cuidarlo para que no enferme.... en fin, todo un perfecto inútil.
Sin embargo esto tiene su chiste y muchas personas (donde no incluímos a los maestros de escuela) piensan que esto puede ayudarnos a ser un poco más responsables.... y bueno, habrá que admitir que es divertido. Bien, la versión de GB tiene exactamente el mismo objetivo que la versión original, pero el caso es que también es más completa en muchas de sus opciones. De hecho, aquí tienes la posibilidad de cuidar hasta de 3 mascotas de manera simultánea, pero bueno, checa este análisis para saber qué tanto tiene de extra este juego.



Primero que nada, una gran diferencia es que el Tamagotchi original está despierto a lo largo del día y el tiempo se basa en el reloj interno del juego.
Sin embargo aquí tenemos la opción de elegir entre 3 tipos de tiempo. El lento (Slow) es lo más parecido al original; el tiempo medio (Med) es más rápido que el original y por último el rápido (Fast), es recomendable sólo para los que tienen prisa en criar a sus Tamagotchi, pero tiene la desventaja de que de igual forma te darán lata.



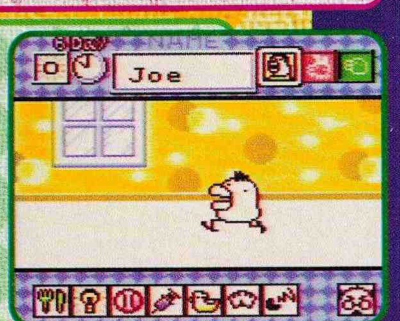
Al comenzar el juego, tienes la posibilidad de elegir de entre diferentes tipos de huevos. Al principio, esto parece que sólo sirve para que la casa del Tamagotchi sea diferente. Pero conforme avanzas, te darás cuenta que también tu Tamagotchi crecerá y cambiará dependiendo el huevo del que haya salido.

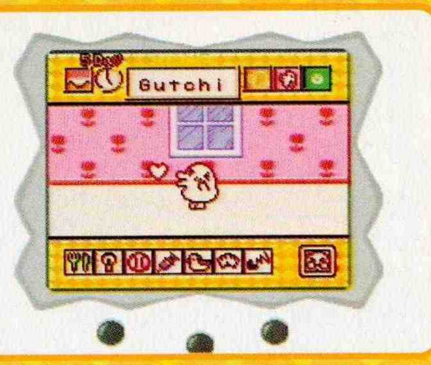


También lo que podrás hacer es elegirle un nombre a tu mascota, para hacer un poco más personalizado el juego.

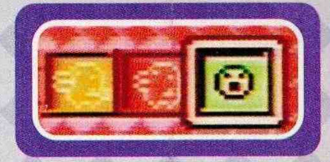


Recuerda que tu mascota pasa por diferentes etapas de crecimiento y en cada sus necesidades son diferentes. También hay una cosa que podemos agregar aquí y es que en la versión de Tamagotchi te podrán aparecer las criaturas del primer Tamagotchi y las del Tamagotchi 2. Así que no te sorprendas si te aparece algo que no habías visto antes en tu vida.

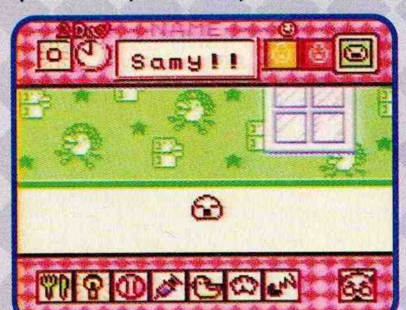




Bien, esta pantalla es la principal del juego. En la ventana principal podrás checar la condición de tu mascota por su apariencia y comportamiento. También verás que hay una buena cantidad de íconos que representan todas las funciones que puedes realizar para cuidar de tus mascotas.
A continuación describiremos las funciones de cada uno de ellos, lo cual también te servirá para que veas las diferencias que hay entre esta versión y el original.



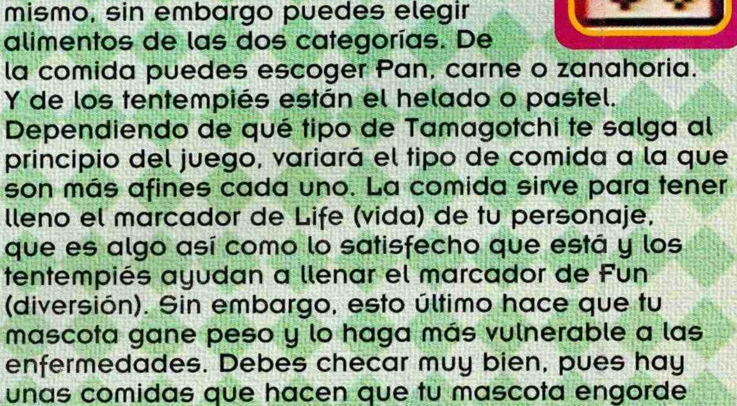
En estas 3 ventanas puedes cambiar de un personaje al otro. Si aparece una carita parpadeando encima de una de las ventanas, es que ese personaje necesita tu atención por algún motivo en particular, así que lo más recomendable es que lo atiendas lo antes posible.





Este ícono sirve para apagar la luz a tu mascota cuando se va a dormir. Recuerda que es muy importante que apagues la luz cuando ellos duerman, pues de lo contrario pueden crecer con complejos y hacer que salga un monstruo al cambiar de forma.

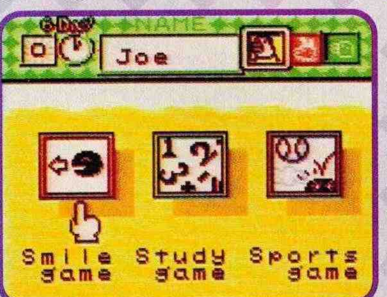




Este ícono es el de los alimentos. En la versión original del juego el alimento estaba dividido en Meal (comida) y Snack (tentempié). En este caso es lo mismo, sin embargo puedes elegir alimentos de las dos categorías. De la comida puedes escoger Pan, carne o zanahoria. Y de los tentempiés están el helado o pastel. Dependiendo de qué tipo de Tamagotchi te salga al principio del juego, variará el tipo de comida a la que son más afines cada uno. La comida sirve para tener lleno el marcador de Life (vida) de tu personaje, que es algo así como lo satisfecho que está y los tentempiés ayudan a llenar el marcador de Fun (diversión). Sin embargo, esto último hace que tu mascota gane peso y lo haga más vulnerable a las enfermedades. Debes checar muy bien, pues hay unas comidas que hacen que tu mascota engorde más que con otras, así que cuidado.



Con esta opción podrás jugar con tu Tamagotchi. Si recuerdas bien, en la versión original sólo puedes jugar a adivinar hacia dónde va a voltear tu mascota, pero aquí hay 3 diferentes juegos y cada uno tiene una razón de ser.



Smile Game

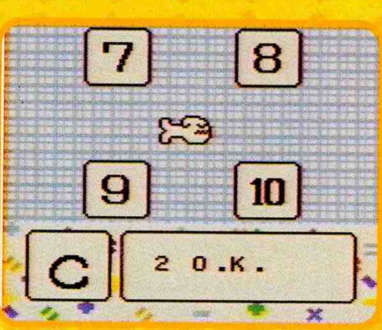
El primero de estos juegos es: "Smile Game". Aquí no hay gran ciencia, pues es el mismo de la versión original en donde tienes que adivinar 3 de 5 veces hacia dónde va a voltear. Jugar Smile Game sirve para llenar el indicador de Fun (diversión) de tu mascota, así que tienes que jugar mucho con el para evitar que se ponga triste.

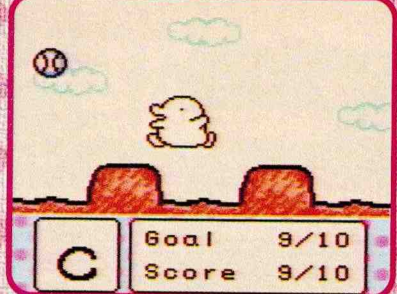




Study Game

El segundo de los juegos es "Study Game" y en él tienes que ayudar al Tamagotchi a resolver unas sencillas operaciones matemáticas. Este juego está dividido en 3 niveles de dificultad y por lógica, el primero es el más sencillo y el último el más difícil.
Si completas los 3 niveles de dificultad en este juego, llenarás una línea que aparece en la pantalla de Status de tu mascota que se llama "IQ" y es donde se ve qué tan inteligente es tu personaje.





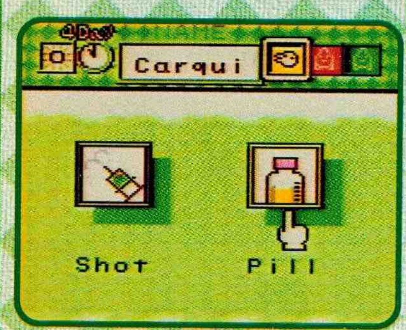
El último se llama "Sports Game". Aquí tu mascota debe capturar unas pelotas de béisbol que caen, pero lo tiene que hacer rápidamente antes de que toquen piso. Como el juego anterior, éste también está dividido en dificultades y al completar las 3, llenarás el marcador de Body, el cual sirve para checar la condición física del Tamagotchi. Además también funciona para hacer que baje de peso.

Sports Game



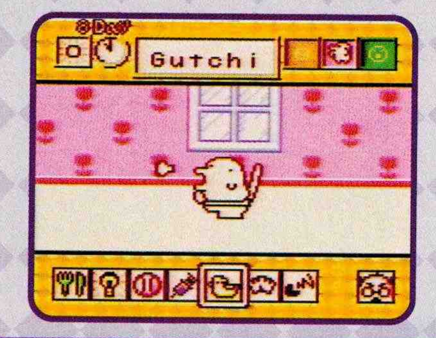
Cuando tu mascota se enferma, puedes darle su medicina para que se alivie. Aquí eliges entre ponerle una temible inyección en su extraterrestre trasero o darle pastillas. Aunque con las pastillas tarda un poco más en aliviarse, siempre es mejor inyectarlo aunque reclame y se enoje.

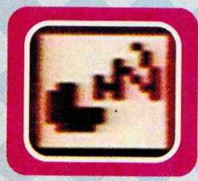




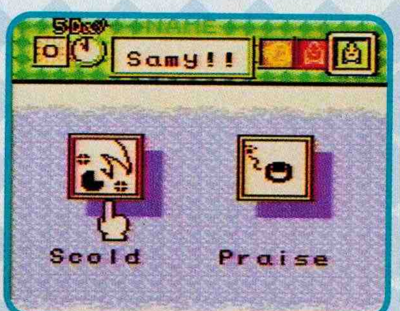


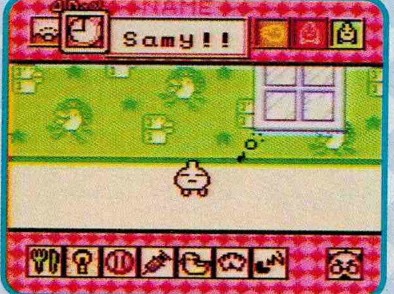
El patito sirve para lo mismo que en el original: Para limpiar las gracias de los personajes. Es muy importante para evitar que se enfermen con más frecuencia y por ende que crezcan más débiles.



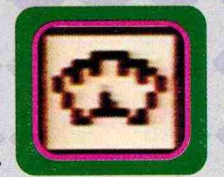


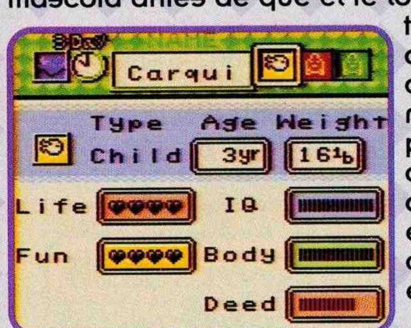
Muchas veces, tus mascotas se rebelan y no obedecen tus órdenes, o simplemente te llaman y no necesitan de algún tipo de atención, así que lo que debes hacer es reprimirlos. En esta pantalla se puede elegir entre un buen regaño (Scold) o un elogio (Praise). Cuando corriges a un Tamagotchi rebelde en el momento debido, éste se disciplinará más y eso lo verás en el marcador de Deed (Disciplina). Siempre es conveniente tener una mascota disciplinada, pues ayuda al crecimiento y en otras cosas. Por ejemplo, un Tamagotchi con su disciplina al máximo te avisa cuando va hacer sus necesidades.





Esta es la pantalla en la que podrás checar la condición de tus mascotas. Puedes ver datos importantes como la edad, el peso, la etapa en la que se encuentra, su nivel de vida (o qué tan satisfecho está), su diversión (si está contento o triste), y los niveles de inteligencia, fuerza corporal y disciplina. Es muy importante que cheques esta pantalla constantemente para que satisfagas las necesidades de tu mascota antes de que él te lo pida y también después de que sufra una metamorfosis, pues suelen cambiar algunos de estos status, cuando cambia el personaje.





Este ícono te lleva al laboratorio y aquí hay un científico que se supone te ayuda, pero lo único que hace es confundirte un poco, pues tiene un menú con una buena cantidad de opciones. A continuación veremos las opciones de esta pantalla.

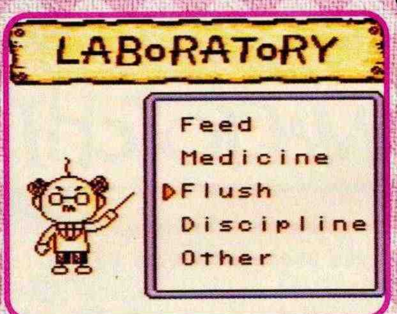
Choose Egg

Al comenzar un juego, puedes elegir de entre diferentes tipos de huevos, de cuál va a nacer tu mascota. Se supone que según sea el huevo que escojas, influirá en el tipo de mascota que te saldrá, pero aunque hemos jugado bastante, nosotros no hemos visto cambios significativos para esta opción.



Explain

Aquí hayarás una explicación de algunas funciones de los menús. Cabe señalar que nosotros las acabamos de explicar mucho mejor que él (además se ve que las oraciones en Inglés están todas cortadas, algo así como "Tamagotchi crece fuerte").

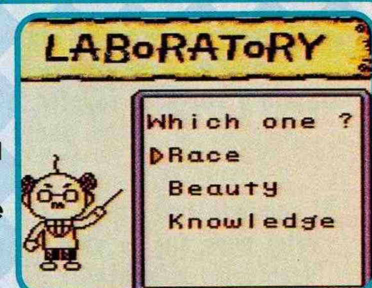


Exit

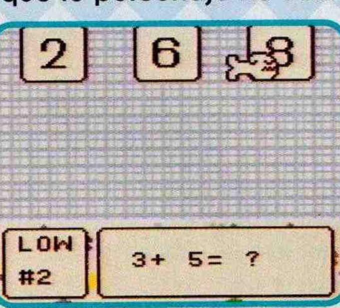
Es para salirte del juego si ya no tienes tiempo de seguir cuidando a tus mascotas. Todo lo que hayas hecho anterior a usar esta opción se grabará automáticamente en la memoria del juego.

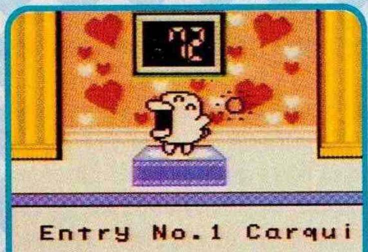
Pick Test

Cuando alguno de tus personajes ha llegado a la edad de "Child" o "Adult" tendrán la posibilidad de entrar a un torneo dividido en 3 competencias. Estas son: "Race", "Beauty" y "Knowledge". Para tener una buena oportunidad en cada una de estas competencias, debes tener bien cuidada a tu mascota. Para tener mayor oportunidad en "Race", es importante que tu personaje no esté gordo y que tenga al máximo su nivel de Body.



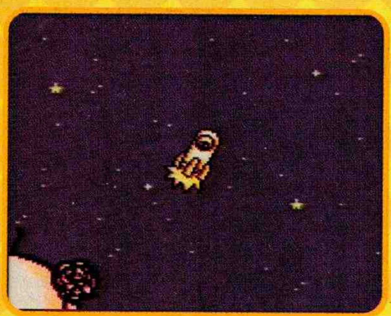
Para el de Knowledge también necesitas tener al máximo el nivel de IQ y para el de Beauty debiste cuidar muy bien a tu mascota para que no te saliera uno de esos típicos adefesios que salen cuando descuidas a tu Tamagotchi. Si ganas uno de estos concursos tu mascota recibirá un premio.

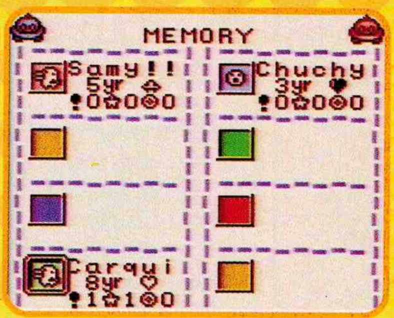




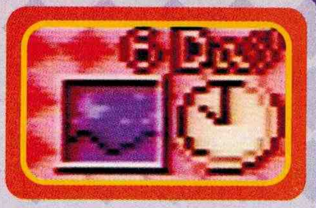
Home

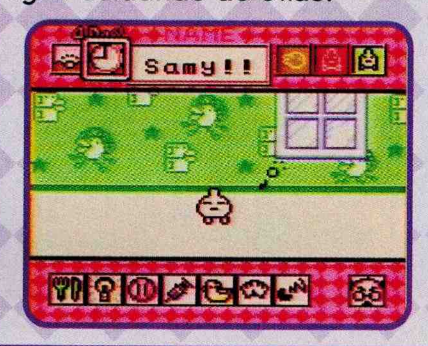
Si una de tus mascotas te cae gorda, la puedes mandar de regreso a su planeta de origen con esta opción. Una vez que envías a alguien de regreso, puedes salvar en la memoria del juego datos como su tiempo de vida, el tipo de mascota que era, su nombre y los premios que ganó. Esto último es muy útil, si le quieres presumir a tus cuates alguna mascota en particular.



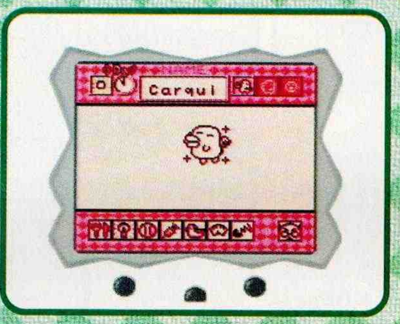


Esta la podríamos definir como el área del "Tiempo". Ahí verás cuánto tiempo de vida tiene tu mascota por los días que ha vivido. La ventana cuadrada sirve para ver qué hora del día es, pero no puedes accionarla para nada. El reloj también sirve para ver la hora que es, pero a diferencia de la ventana anterior, éste lo podrás accionar para adelantar el tiempo cuando todas tus mascotas estén dormidas y así despertarlas para seguir cuidando de ellas.





Bien, a final de cuentas todo esto lo encontrarás en la versión de GB del Tamagotchi. Está más completa ¿no?. Lo que nos pareció mejor, es el hecho de que sólo tienes que ponerle atención a las mascotas cuando quieres (o cuando tienes tiempo) y no a toda hora del día como en la versión original. También nos pareció buena idea el poder cuidar a 3 Tamagotchis al mismo tiempo. En fin, bastante recomendable para las personas que les gusta el concepto original o para las que lo veían llamativo, pero muy sencillo.

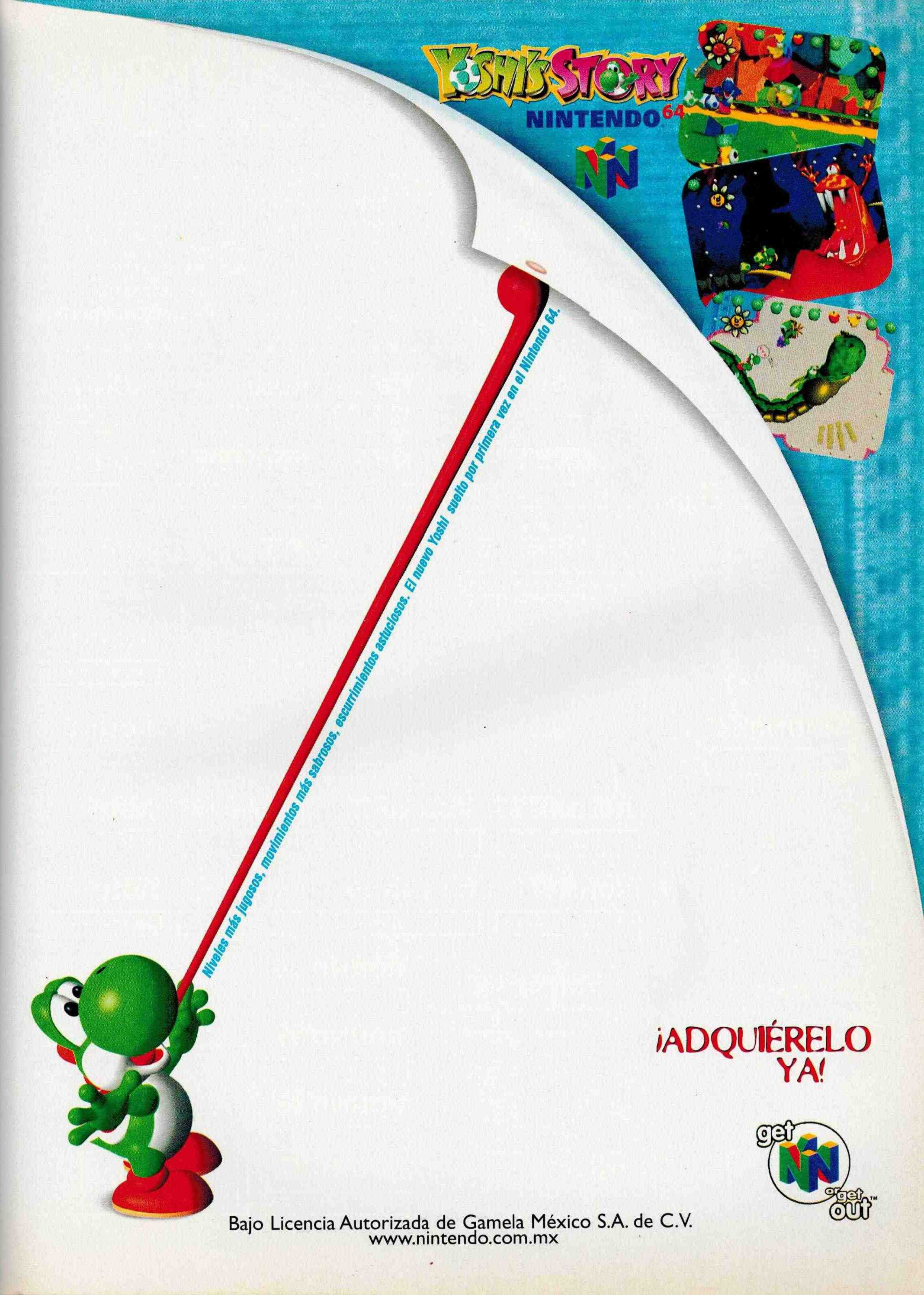


TAMAGOTCHI

Ya que estamos con la onda del Tamagotchi, vamos a aprovechar para dar unos pequeños trucos para el Tamagotchi (el original, el de llavero). El primero es para eliminar a tu Tamagotchi desde su primer día de vida. Si ya has hecho la prueba sabrás que tu Tamagotchi no se puede morir de hambre, ni de frío, ni de tristeza, ni de... nada, en el primer día de vida (de hecho, el instructivo dice que es imposible que tu Tamagotchi muera en la etapa de "bebé"). Sin embargo, si le das muchos dulces podrás deshacerte de él en esta etapa. Tendrás que darle más de 40 dulces para que se enferme una vez.
Cúralo y vuelve a repetir la operación anterior otras 2 veces más y cuando se enferme por tercera vez podrás ver cómo se despide de este planeta "dulcemente".

El segundo truco es para hacer que tu Tamagotchi viva 99 años y más. Sólo tienes que adelantarle el reloj para que se vaya a dormir y volver a adelantarlo para que se despierte. Cada que tu mascota despierta, el contador de años se incrementa en uno. Así podrás lograr tener a un Tamagotchi que lógicamente ha vivido más de tres meses, aunque físicamente no haya sido así.

Ahora la pregunta es: ¿Podrá llevarse a cabo el proceso inverso? La respuesta es sí, sólo que con un poco de sacrificio. Lo "único" que tienes que hacer es atrasar el reloj del llavero antes de que la mascota se vaya a dormir. Tienes que regresar el reloj a una hora en donde el Tamagotchi esté despierto. Así harás que él no duerma y no pueda cambiar el contador de años, aunque físicamente tu Tamagotchi crecerá conforme pasen las horas. Con esto puedes tener un Tamagotchi adulto de un año de edad y puede morir de viejo con esta misma edad, todo depende de qué tanto resistas despierto para poder cuidarlo.


YOSHI'S STORY
NINTENDO 64
Niveles más jugosos, movimientos más sabrosos, escurrimientos astuciosos. El nuevo Yoshi suelto por primera vez en el Nintendo 64.
¡ADQUIÉRELO YA!
get N or get out™
Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.
www.nintendo.com.mx



Si tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección, envíanoslo a:
Revista Club Nintendo
Hamburgo No. 8 Col. Juárez
CP 06600 México, D.F. Sección S.O.S.

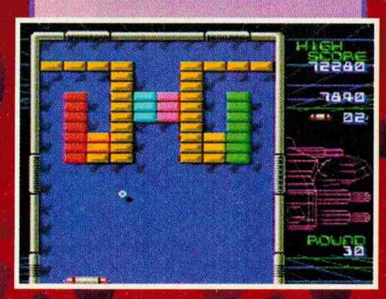
Arkanoid

Te damos todos los passwords de este título y para evitar el típico error de dedo lo hacemos con fotos, ya que por el tipo de letra se pueden confundir.

Round	Password
ROUND 2	X22V7!WC!LF3
ROUND 3	Z4SW736HWRDL
ROUND 4	V23V67WBW2X6
ROUND 5	V27!?V6BW3XM
ROUND 6	X55?WVWC!3D7
ROUND 7	X367!32B?6FQ
ROUND 8	?49WV3!WGQ13
ROUND 9	!V?22!6!GL0L
ROUND 10	WXX96VW!HMD7
ROUND 11	0ZX4333VBRKR
ROUND 12	!ZV233V!H307
ROUND 13	1204!V7!H20L
ROUND 14	0SZ6??WVWMKR
ROUND 15	X6!2W33!V6V6
ROUND 16	Z905W6??V6VM
ROUND 17	13V07V2?W7K2
ROUND 18	Z7!V6?W!?3CQ
ROUND 19	W6ZV32RCBR!7
ROUND 20	X8WV72GBCQWR
ROUND 21	W7XW?WQHGRC3
ROUND 22	W701!!GHHMBL
ROUND 23	Z7V0!6RBB6?3
ROUND 24	Z8X0W7HBC3WR
ROUND 25	V6276?QHC2G6
ROUND 26	18923!CGH3HR
ROUND 27	!99377RG?QW2
ROUND 28	!83337CBWQ?Q
ROUND 29	7?45!VRBWLH2
ROUND 30	6!69W?HB?MGM







ROUND 31
6079?6QH?7V6

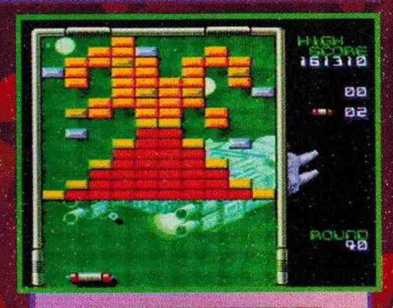
ROUND 32
9088!6CB!7WR

ROUND 34
8?2?7?CHV7GL

ROUND 33
9!917WLCW3H3

ROUND 35
6?5!62LVCMW3

Space Invader... ¿te dice algo ver esta escena?, hay varias que tienen figuras conocidas.



ROUND 36
2X6!66CWG3C2

ROUND 37
5V80!WQ?WM!6

ROUND 38
2X3???B!!QVL

ROUND 39
3V4?!2MWVLB6

ROUND 40
7V9V!3HVWRHQ

ROUND 41
13V23!R??2G7

ROUND 42
?9137VB!W3HQ

ROUND 43
!5!62R6GBLW3

ROUND 44
!4W72M?BCRG7

ROUND 45
9XX8!H2BGQBM



ROUND 50
2?!?7G!H!L0P

ROUND 46
5!X4WCWGB3XN

ROUND 47
2?!3!L3HB3F4

ROUND 48
3!!6VL?CG6FT

ROUND 49
2!VZ7C7G?RX9

ROUND 51
9?0W2R3CV7JN

ROUND 52
9?0W7LWWCQ0P

ROUND 53
91??VB2!HRJN

ROUND 54
71XZ?C!WH2X9

ROUND 55
9!Z1WR7VB3D8



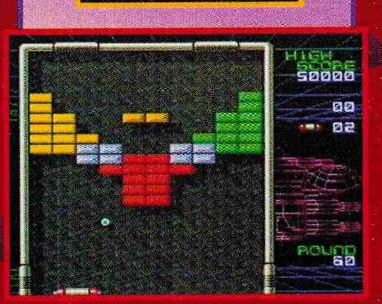
ROUND 56
5W00WR!VVMJ9

ROUND 57
3V492H7!WRFT

ROUND 58
2V276H?!V7Z5

ROUND 59
9W832M7?W7XN

ROUND 60
4V297QVV?3J9



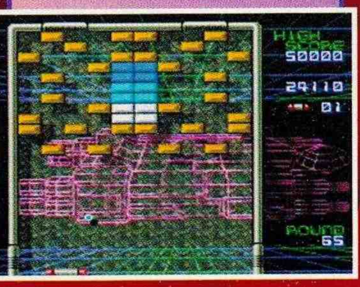
ROUND 61
6522WC2?!2FN

ROUND 62
9243VGHBCL05

ROUND 63
6435?QMGHR0T

ROUND 64
9445!MBBCLDS

ROUND 65
85806GLHCLFS





ROUND 66

ROUND 69
662WWCL?B2G8

ROUND 68
789X7RG?G3?S



ROUND 67
585!6LM?H3?4









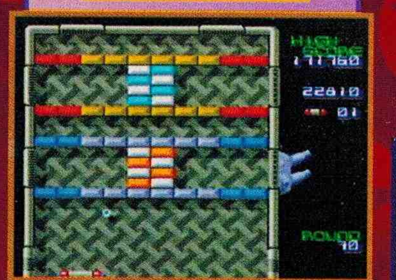
ROUND 70
675VWGC?C7HT

ROUND 71
687Z?LM!VL?4

ROUND 72
7981VABV?AVN

ROUND 73
9?X83BAV!QB9

ROUND 74
71?96CG!!QCS



ROUND 75
3V033QL!?3!9



ROUND 76
3Z057AB!W7!P

ROUND 77
22V3VGA!?6HS



ROUND 78
3505!BBW?2BP

ROUND 79
55?9C23CML28

ROUND 80
4523H3VBLM7S

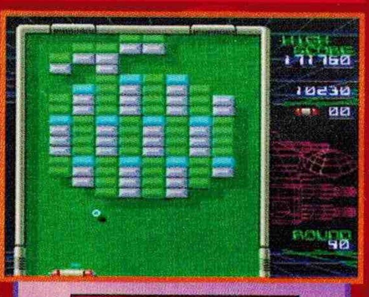


ROUND 81
35X1A!6CMAM4

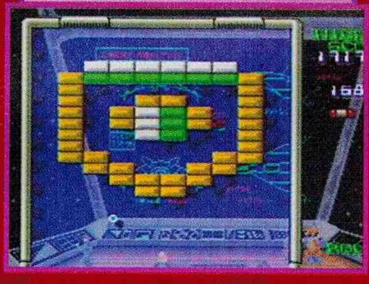
ROUND 82
22W0Q??HQQAT

ROUND 83
45X0A22CL728

ROUND 84
65!VM6?CL27S



ROUND 85
62VZGW3GA6AT



ROUND 86
84W0G!!C3A69

ROUND 87
92X!C66H3M3T

ROUND 88
75?1H2!C7LL9

ROUND 89
2663AW2C4946

ROUND 90
2752A?WG449Q

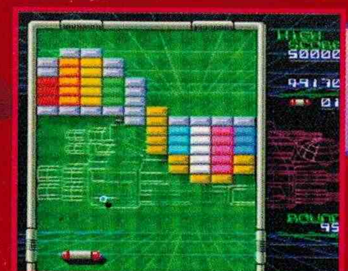


ROUND 91
5687A72H98T3

ROUND 92
4729M3VH94AM

ROUND 93
W146G!7?SP87

ROUND 94
?175BVV?TASA



ROUND 95
1135G66VPPM7

ROUND 99
113!A33?S8TQ



ROUND 96
1!44H7V?TATA

ROUND 97
0!60A?7?P947

ROUND 98
!19?QVVVA99A





En la pantalla de selección de personaje (ya sea en el modo de uno o dos jugadores) coloca el cursor en la cara de estos personajes y presiona una vez **Start** en cada uno de ellos: Al-Rashid, Takeshi, Mordos Kull, Xiao Long y Namira. Déspues selecciona a tu peleador y verás que, tanto la cabeza de tu personaje como la de tu rival están intercambiadas. Este es un truco muy ocioso, pero quizá el más divertido de los 3. Sobre todo si mezclas algunas cabezas que son totalmente desproporcionadas con el cuerpo al que corresponden.



MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES SUB-ZERO

PASSWORDS

LEVEL 2: WIND

T H W M S B



LEVEL 3: EARTH

C H S Z D G



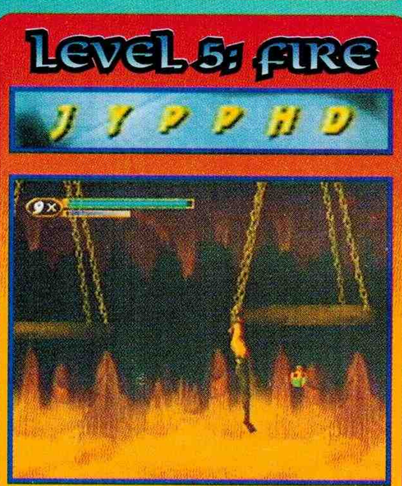
LEVEL 4: WATER

Z V R K D M



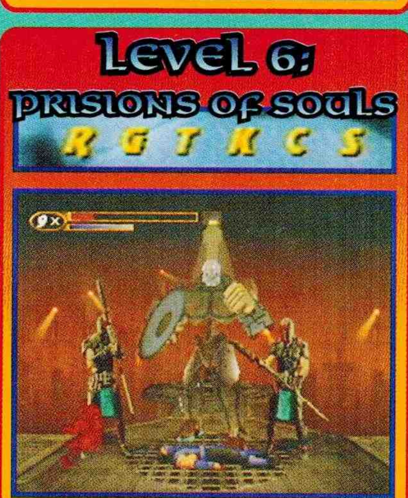
LEVEL 5: FIRE

J Y P P H D



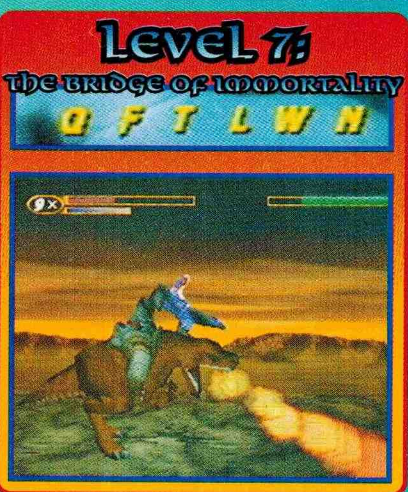
LEVEL 6: PRISIONS OF SOULS

R G T K C S



LEVEL 7: THE BRIDGE OF IMMORTALITY

Q F T L W N



LEVEL 8: SANCTUARY

X J K N Z T



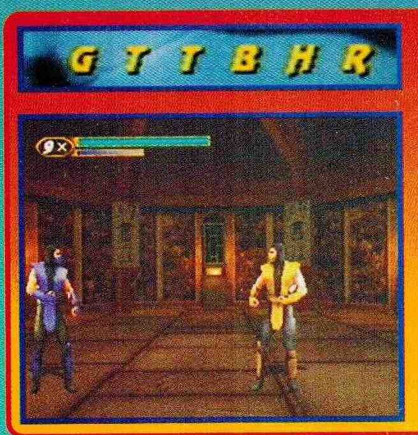




N X C V S Z

Introduce este password para comenzar con 10 Urns, o sea, totalmente lleno de este ítem que te llena energía y poder.



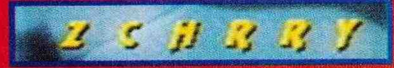


Con este otro password puedes tener vidas y vidas, sólo son mil ¿suficiente?, no importa que sólo marque 9, pero recuerda que esto le quita el reto al juego.



MORTAL KOMBAT
CREATED BY
ED BOON & JOHN TOBIAS

Pero si lo que quieres es ver los créditos de este juego, aquí te decimos cuál es el password adecuado.



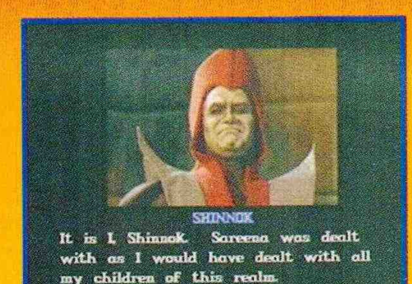
Con este password llegas a la escena 8, pero eso no es todo ya que tienes dos opciones más, déjate eliminar (no es fácil pero inténtalo), ahora deja presionado el botón A para ir a enfrentar directamente con Quin Chi y si te lo quieres saltar, en lugar del botón A deja presionado el B para enfrentar a Shinnok, que es el jefe final. Recuerda que para que funcionen estos passwords necesitas seleccionar EXIT después de introducirlos, además puedes combinar el de las vidas con el de las URNS, etc.





QUAN CHI
Don't you realize why Rayden sent you? The Netherealm is a place for evil beings.











Antes de comenzar a dar los trucos de este título es necesario que sepas cómo sacar la pantalla de CHEATS, para lo cual necesitas ejecutar la siguiente clave en la pantalla de presentación:

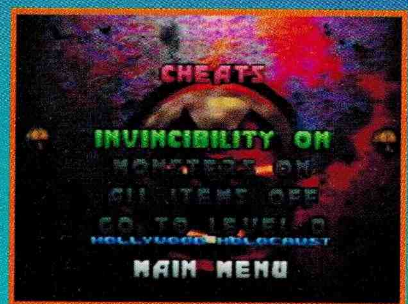
← ← L L → → ← ←

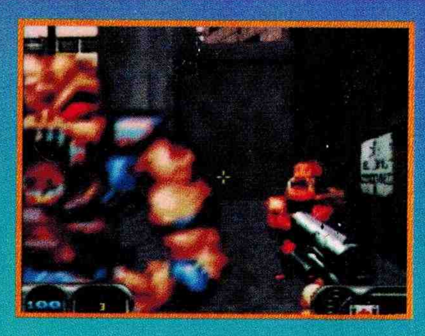
Con esto logras que aparezca la opción de CHEATS, donde ya podrás accesar a ciertos trucos con la clave adecuada.

INVENSIBILIDAD

Este código se ejecuta en la pantalla del menú principal, la clave es presionar el botón **R** 7 veces y después presionar Izquierda en el pad, si lo ejecutas correctamente un sonido te lo indicará y ahora sí, ya puedes entrar en la pantalla de

CHEATS donde puedes activar o desactivar la opción de Invincibility para los momentos de prensunción.





MONSTERS

Como el código anterior, éste se ejecuta en la pantalla del menú principal:









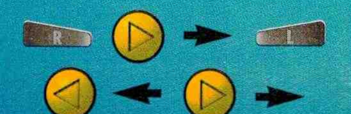




Si lo haces bien, un sonido tenue te indicará que ya puedes entrar a la pantalla de CHEATS para activar o desactivar los Monstruos es decir, ya no aparecen enemigos.

ITEMS

Nuevamente tienes que ejecutar este código en la pantalla del menú principal:



Si lo haces correctamente, un disparo te indica que ya puedes entrar a la pantalla de CHEATS, para activar o desactivar todos los ítems, o sea que tendrás todas las armas.

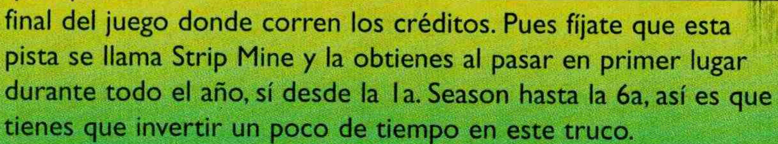




TOP GEAR RALLY



Nos han estado preguntado sobre la pista que aparece al final del juego donde corren los créditos. Pues fíjate que esta pista se llama Strip Mine y la obtienes al pasar en primer lugar durante todo el año, sí desde la 1a. Season hasta la 6a, así es que tienes que invertir un poco de tiempo en este truco.









Pero si después haces lo mismo con otro año, aparace la misma pista pero en espejo.





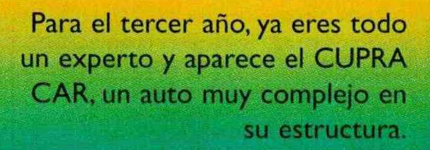


En el juego van apareciendo autos extras conforme avanzas, pero cuando terminas el primer año aparece un vehículo que obviamente tiene que ser rápido,







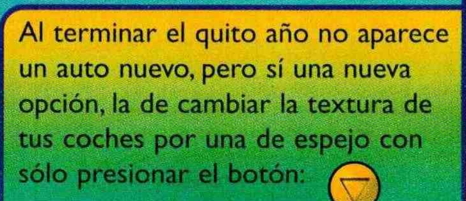

En el segundo año aparece el HELMET CAR.



Para el tercer año, ya eres todo un experto y aparece el CUPRA CAR, un auto muy complejo en su estructura.



Terminando el cuarto año, aparece el auto para vacacionar el BEACHBALL CAR.


Al terminar el quito año no aparece un auto nuevo, pero sí una nueva opción, la de cambiar la textura de tus coches por una de espejo con sólo presionar el botón:



Entra al menú de opción y ahora vé a los créditos, mientras aparecen ejecuta la siguiente secuencia:

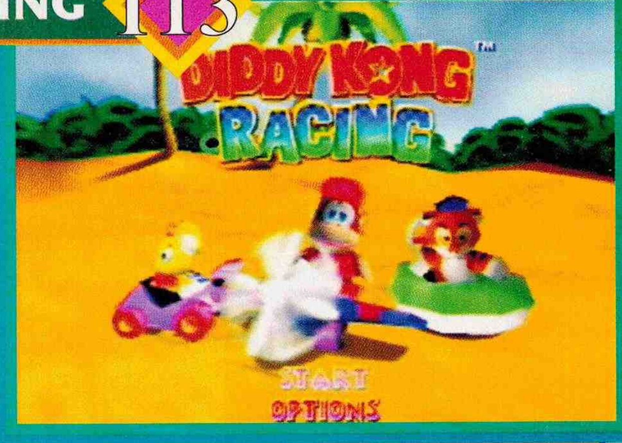
Así se cortan esos créditos y regresas a la pantalla de opciones, entra de nuevo para hacer aparecer los créditos completos, como si terminaras el juego.



TRACK ARTWORK
BRIAN SOSTROM
GABRIEL GARCIA
JOHN BUFFLER
KEN RAY

BOSS TOP GEAR RALLY STAFF
JOHN BUFFLER
BRIAN FEHDRAU
GABRIEL GARCIA
COLIN GORDON
RICHARD LE
BARRY LEITCH
LYNWOOD MONTGOMERY
MARC NAGEL
EVIL ROB POVEY
JAMES RAY





Viendo el gran éxito que tuvo el concurso de Star Fox 64 (por la respuesta tan positiva de los lectores), hemos decidido llevar a cabo otro concurso similar. En esta ocasión se trata del juego Diddy Kong Racing y el premio es una impresión en alta definición de Diddy autografiada por los desarrolladores de Rare.

¡SI TIENES POCO TIEMPO, ESTA FOTO AUTOGRAFIADA POR RARE PUEDE SER TUYA!



Para que te la puedas llevar, tienes que mandarnos la copia de tu factura junto con un videocaset que contenga grabado el final del juego Diddy Kong Racing con 4 personajes diferentes.
Obviamente se trata del final del juego venciendo a Wizpig en la pista final, donde compites usando el avión (no el coche).



Guarda tu factura, pues si ganas requeriremos ver el original.
Para que podamos decidir quién va a ser el afortunado ganador de esta ilustración que es original, o sea, recién salidita de las impresoras de Rare (como pan recién horneado), necesitamos algo que se pueda comparar. Por lo tanto en el mismo videocaset envíanos tu mejor tiempo en esta misma pista con el personaje que quieras después de la grabación los 4 finales con 4 personajes distintos.

Bueno, sí es cierto, es un reto bastante difícil y sólo es para verdaderos expertos, pero es un súper regalo. Es más, no vamos a dar una sola impresión ¡sino 3 para que tengas más oportunidades de ganar! ¿Qué te parece?

Recuerda que la factura debe de ser de cualquiera de los distribuidores autorizados Gamela México, ya que de lo contrario no podrás participar.



Te recomendamos que en el video grabes sólo la parte del final donde Wizpig sale haciendo su berrinche para que no te precoupes por andar poniéndole REC a tu videocasetera al final de la carrera y que tampoco grabes los créditos.
Así podremos revisarlo más rápido y también vamos a requerir que rotules muy bien tu caset poniendo tu nombre, dirección y teléfono junto con el tiempo con el que vas a competir. Esta información deberá estar tanto en la parte exterior del videocaset como en la carta.

Recuerda que estás ilustraciones sólo son para videojugadores expertos y los que se esfuerzan por serlo. Tienes de hoy al 10 de abril. Los 3 ganadores recibirán sus ilustraciones antes de abril 17; se darán a conocer en nuestro número de mayo. Tienes suficiente tiempo para demostrarnos que tienes menos tiempo que los demás y así tengas tu final de fotografía.

Sólo un ganador por factura.

LOS MÁS VENDIDOS Y MÁS BUSCADOS ¡AHORA BAJAN DE PRECIO!



IDENTIFÍCALOS POR EL SELLO DORADO

¿Ya escuchaste? Los juegos favoritos del Nintendo 64 están más a tu alcance. ¿Se te movió el tapete?. Éstos son los grandes juegos de todos los tiempos y si aún no los tienes, ahora es cuando. Sólo checa el sello de "Player's Choice".

¡Grandes juegos, buenos precios! ¿Qué más necesitas?

Si esto no te prende,
chécate el pulso,
podrías estar muerto.

GET N OR GET OUT

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.
www.nintendo.com.mx

TIPS de BOMBERMAN 64

blue resort

stage 1



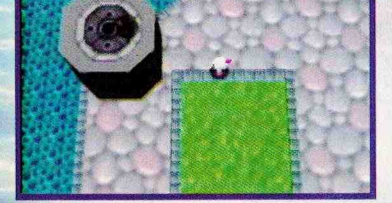


Bien. Aquí lo principal, además de las tarjetas doradas, es terminar el nivel y para esto tendrás que activar un par de switches. Empezamos dando la localización de la primera tarjeta. Ve por el camino marcado con la letra **A**, pero antes tendrás que lanzar una súper bomba al puente para hacerlo bajar y así puedas pasar.



En el punto marcado con una **d** está el detonador que te será muy útil más adelante. Ahora ve al punto marcado con el **1**, ahí hay tres cañones con una plataforma medio chaparra y otro con una alta, que no dejan de lanzar bombas. Pon una súper bomba a cualquiera de los tres o varias al cuarto (sin importar la dificultad, la tarjeta cambia de lugar al azar) y detónala, pero asegúrate de estar no muy cerca para evitar lesiones; con esto obtendrás la primera tarjeta dorada sin problemas.









Dependiendo la dificultad del juego, cambiará la localización de las tarjetas, por eso las verás indicadas de 2 colores en los mapas, las azules son para normal y las rojas para difícil. Obviamente las de 2 colores son para ambas dificultades.

2 2 2



Por motivos de distancia, tendrás que tomar la tercera tarjeta antes que la segunda. Sigue el camino **C** y continúa todo hacia el norte hasta llegar al punto **3**, que es donde se encuentra la tercera tarjeta dorada.



Ya que hayas activado el switch, regresa por **C** y después ve por el camino **B** (vas a tener que tirar un puente como lo hiciste en **A**). También vas a llegar a un punto en el que tendrás que bajar dos puentes, pero el problema es que uno está del otro lado; para que no tengas que dar muchas vueltas, lanza desde la orilla del primer puente una súper bomba y detónala en el aire. Con ambos puentes abajo, fácilmente podrás llegar a **2** y obtener la segunda tarjeta dorada.

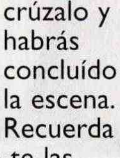




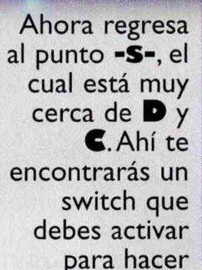




Nada más te falta terminar el nivel. Regresa al camino **D** y baja por las escaleras; sigue derecho hasta llegar a **P** y obtener el Power (por cierto, para ganar tiempo, en lugar de regresar hasta **D**, un poco antes de llegar al puente que te lleva a **B** hay unas escaleras; déjate caer desde ahí y así te ahorrarás una vuelta en la que pierdes mucho tiempo). Ya con el Power, sigue derecho por el camino **E** y sube las escaleras que están a la izquierda (si ves de frente a Bomberman). Si quieres activar el switch que se encuentra en el punto **-S-** más cercano, puedes hacerlo, pero no es necesario, mejor tira el puente para poder cruzar y puedas ir al otro switch. Para entrar al cuarto donde está el switch, explótale una súper bomba a la puerta para que se abra (sólo funciona con el Power). Ya que hayas activado el switch, bajará el puente que está en **a**, ahora sólo crúzalo y habrás concluído la escena. Recuerda que la cuarta y quinta tarjeta te las dan por eliminar a 30 enemigos y por acabar la escena dentro del tiempo predeterminado, respectivamente.







Ahora regresa al punto **-S-**, el cual está muy cerca de **D** y **C**. Ahí te encontrarás un switch que debes activar para hacer funcionar la presa y así el agua baje de nivel (pero aumentará del otro lado de la presa).



Stage 2



Otro de los ayudantes de Altair, Artemis, tratará de impedir que continúes, así que te espera una difícil batalla. Artemis tiene dos formas de atacar; la estándar es poniendo bombas y su ataque especial es lanzando una especie de plumas, las cuales explotan al hacer contacto con el piso. Ten cuidado con su ataque especial porque si el fuego de las explosiones aún sigue vivo y le acercas una bomba, ésta explotará. Igual que con Sirius y Orion, a Artemis no es tan difícil derrotarla, pero obtener las tarjetas doradas de ella es lo complicado, pues necesitas herirla de una forma específica.





Para obtener una tarjeta necesitarás hacer que Artemis sea dañada con una súper bomba. Una forma para lograrlo es precisamente crear una súper bomba, pero no debes soltarla al azar, debes esperar a que te haga su ataque especial; cuando veas que se está levantando, lanza la bomba (si calculas bien, puedes lanzarla al lugar donde crees que va a hacer el ataque antes de que lo realice), así cuando ella caiga al piso, le explotará la bomba y obtendrás una tarjeta dorada.





Crea otra súper bomba y lánzasela a Artemis de tal forma que le rebote en la cabeza. Y si logras darle con la bomba en el momento que está haciendo su ataque obtendrás no una, sino dos tarjetas doradas (si no, tendrás que hacer el ataque dos veces).



Ahora sólo falta eliminarla para obtener la cuarta tarjeta. Para que no te cueste trabajo, lo único que debes hacer es no despegarte de ella, para que no te haga su ataque especial y sólo ponga bombas. Oríllala y si es posible, síguela hasta que esté en una esquina y haz que ponga muchas bombas (y tú también pon algunas, pero evitando quedar atrapado); todo esto con el fin de que la encierres y le exploten las bombas. Repite la operación las veces que sean necesarias para eliminarla. Recuerda que la última tarjeta te la dan por tiempo y que sólo con los subjefes no es necesario sacar todas las tarjetas al mismo tiempo, sino que, por ejemplo, puedes sacar las tres primeras y después volver a entrar por las que te faltaron.





Stage 3



Este Stage es muy similar al Stage 1, sólo que más corto y menos enredado (la verdad es que la perspectiva que te ponen para esta escena es algo cansada, pero espérate a ver la del Stage 4-3). Otra vez, por razones de distancia, vas a tomar la segunda tarjeta antes que la primera. Desde donde inicias, dirígete al punto **2** y ahí encontrarás la tarjeta dorada sin ningún problema.







Ahora vas a tomar la tarjeta tres. Ve todo al Norte pasando por el camino **A** (tendrás que tirar un puente con una súper bomba), hasta llegar al punto marcado con **3** para encontrar sin problemas esta tarjeta.



Sólo te falta ir por la primera (o sea, la última) tarjeta dorada y activar el switch para terminar la escena. Cerca del camino **A**, a la derecha hay un puente, tíralo para que puedas segur hasta llegar al camino **B**. Ahí hay otro puente que tendrás que tirar para llegar al punto **-S-**, pero primero ve al punto **1** para obtener la tarjeta dorada.



Regresa a activar el switch (punto **-S-**), el cual cerrará la presa y cambiará el nivel del agua. Avanza por el camino **A** y dirígete al punto **X**. Ahí encontrarás una pared que tendrás que empujar con súper bombas hasta que quede en la misma posición que las escaleras.

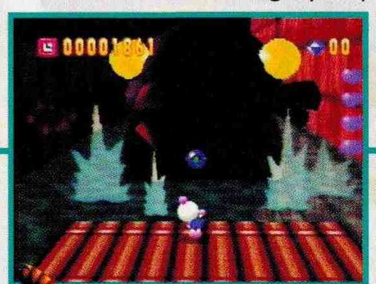




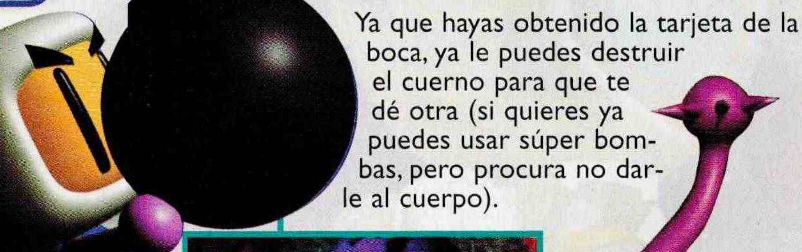
Stage 4

En está escena vas a enfrentar al enemigo de nombre Leviathan, quien es un pez gigantesco y tratará de convertirte en su "botanita" (y no precisamente te estará cotorreando todo el día). Al igual que con los demás jefes, Leviathan tiene puntos débiles específicos, de los cuales obtendrás tarjetas doradas, aunque también tendrás que memorizar sus ataques para obtener mejores resultados Recuerda que no hay un orden específico para obtener las tarjetas, pero hay algunas que merecen prioridad.

Una de las tarjetas la obtienes lanzándole una bomba dentro de la boca... el problema es que no la abre tan seguido como quisiéramos. Cuando te hace el ataque con su cuerno abre la boca por un instante, ahí lánzale la bomba para que se la trague (es mejor si cargas la bomba desde antes). Por cierto, te recomendamos que le lances una bomba pequeña para que a Leviathan le sobre energía y le puedas sacar las demás tarjetas.







Ya que hayas obtenido la tarjeta de la boca, ya le puedes destruir el cuerno para que te dé otra (si quieres ya puedes usar súper bombas, pero procura no darle al cuerpo).



Dirígete al punto **a** (ya podrás usar las escaleras), y así concluirás el nivel. La cuarta y quinta tarjeta te la dan por número de enemigos y por tiempo.











Cuando Leviathan se aleja para lanzar una especie de cuchilla con la cual divide la balsa en donde estás, manténte en cualquiera de los troncos de los extremos, de tal manera que cuando haga efecto el ataque, sólo quede uno de ellos flotando (por supuesto, contigo arriba). Con esto obtendrás otra tarjeta... ¡pero no te duermas en tus laureles!, pues cuando Leviathan se vuelve a sumergir provoca una ola, la cual te puede derribar. Para evitar esto, colócate un poco adelante del tronco y cuando sientas que te arrastra la ola, haz un poco adelante el Control Stick, pero no mucho, pues si pasa el efecto de la ola, no tendrás tiempo de reaccionar y te caerás de todas formas. Esta tarjeta te recomendamos que sea la última que obtengas, de lo contrario no tendrás espacio para realizar bien tus ataques. Ahora derrotarlo será un poco más difícil pues ya no te puedes mover con tanta libertad, pero no te preocupes, pues su cuerpo es muy grande, así que las explosiones lo alcanzarán con más facilidad.

La quinta tarjeta es por tiempo.

Destruyendo la cola obtienes otra tarjeta. Se la puedes destruir cuando te ataca con burbujas, sólo que no hagas explotar las bombas muy cerca de la balsa, pues por la perspectiva no aprecias bien la distancia y te puedes autoeliminar.





white glacier

Este Stage es un poco complicado, pues además de que hay varios caminos que te llevan a ningún lado, hay lugares en donde sopla mucho el viento y te costará más trabajo caminar y por si fuera poco, hay muchos enemigos que pasarán esquiando a gran velocidad y te llevarán de corbata, así que, toma asiento y disfrútalo.





Desde donde empiezas, ve a la derecha de Bomberman (o sea a tu izquierda), como si te dirigieras al punto 1. Para poder obtener la primera tarjeta, sube por la rampa de nieve pegándote al lado izquierdo; cuando ya no puedas subir más, pon una bomba y... ¡corre! Si sobrevives a la avalancha, puedes volver a subir y te darás cuenta que ya puedes llegar al punto 1 para obtener la primera tarjeta dorada sin problemas... bueno, más o menos.





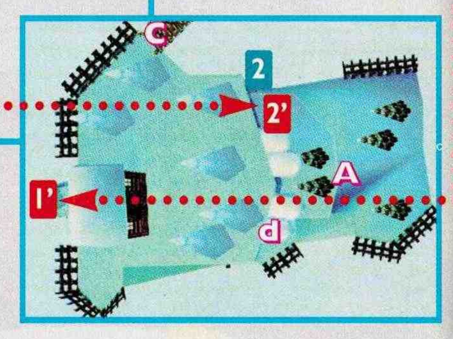


Entra por la puerta marcada con **A** para aparecer en otra parte de la escena. En el punto **d** hay un detonador. Para obtenerlo te tienes que quedar inmóvil sobre la base un par de segundos, para que al caer aparezca este ítem (por cierto, a veces cambia de lugar sin importar la dificultad, pero siempre estará en alguna de estas bases).



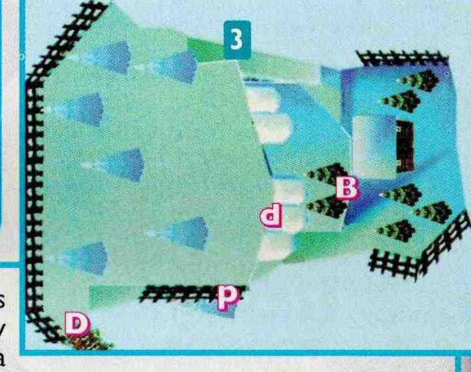




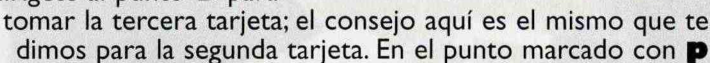


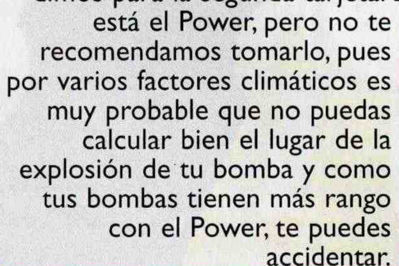
Ya con el detonador en mano, dirígete al punto **2** para encontrar la segunda tarjeta dorada; aquí el único problema que tendrás es el viento, así que cuando éste no sople, aprovecha para dejar la bomba en el árbol donde está la tarjeta, tomando en cuenta el tiempo que te tomará regresar por ella.





Regresa por **A**, después toma el camino **B** y dirígete al punto **3** para tomar la tercera tarjeta; el consejo aquí es el mismo que te dimos para la segunda tarjeta. En el punto marcado con **P** está el Power, pero no te recomendamos tomarlo, pues por varios factores climáticos es muy probable que no puedas calcular bien el lugar de la explosión de tu bomba y como tus bombas tienen más rango con el Power, te puedes accidentar.







Como te queda cerca, ve por el camino **D**. Ya que cruzaste el puente, tu meta es llegar a **a**, pero primero tendrás que activar el switch que se encuentra en **-S-**. Para lograr esto, explótale una súper bomba a la casa para que caiga el techo y te permita pasar a activar este switch. Ya que lo activaste ve a **a** para concluir el nivel. La cuarta y quinta tarjeta ya sabes cómo se obtienen... (¿ah no?, perdón); la cuarta es por enemigos y la quinta por tiempo (¡puf!).









Stage 2

El tercer guarura y el más fiel de Altair, Regulus, te está esperando en este Stage para golpear tu rostro personalmente y es que éste es su ataque especial, así que quítate de su camino cuando se aleje y de repente corra velozmente en línea recta, pues si te atrapa te dará una golpiza de la cual no te podrás recuperar (a menos que lleves un corazón contigo). Además de este ataque también pone bombas, sin mencionar que se mueve con mucha agilidad.



De Regulus obtienes cuatro tarjetas doradas sin contar la del tiempo, igual que con los demás sub-jefes. Una la obtienes lanzándole una súper bomba en la cabeza.



Otra la obtienes al hacer que lo dañe la explosión de una súper bomba. Si te colocas más o menos a media pantalla de Regulus, a veces se quedará inmóvil; aprovecha ese momento para lanzarle la súper bomba tratando de que caiga cerca de él y sin moverte, espera hasta que haga explosión. Esta técnica también es útil para darle el bombazo en la cabeza.



Cuando se lance hacia ti para golpearte, rápidamente pon y patea una bomba: si consigues golpearlo primero obtendrás otra tarjeta dorada.



La penúltima tarjeta la obtendrás cuando lo hayas derrotado (¿en verdad lo derrotaste?...) y, desde luego, la última es por tiempo.

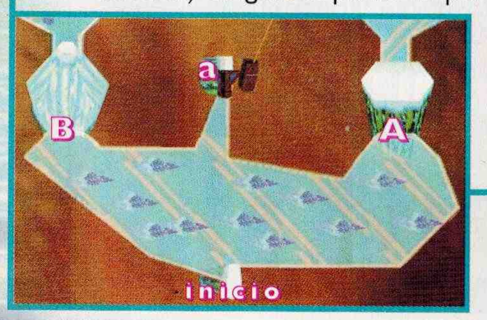




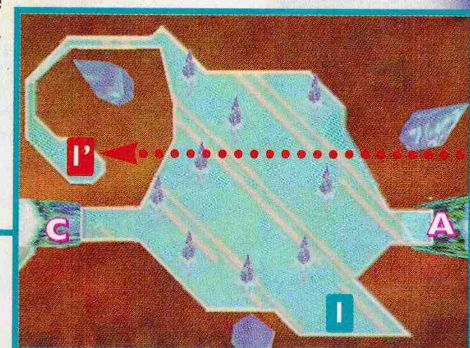


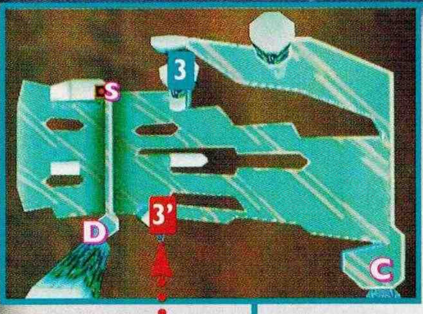
Stage 3

Quien diseñó esta escena, no conforme con hacerla estrecha y resbaladiza, decidió... ¡voltear la perspectiva! Pero como nada en la vida es fácil, haz tu mejor esfuerzo, pues ya es el penúltimo Stage antes de llegar al último mundo. Bien, desde donde inicias la escena, entra en el camino **A**. Del otro lado (aquí te cambian la perspectiva y la dirección del Control Stick se invierte) dirígete al punto **1** para obtener la primera tarjeta dorada.









Desgraciadamente tendrás que dar un par de vueltas para hacer todo lo que tienes que hacer. Después de haber tomado la primera tarjeta, entra por **C**. En esta sección regresas a la perspectiva normal. Camina, con cuidado para deslizarte por la pendiente, todo derecho y luego a la izquierda hasta llegar a la punta de la plataforma, (cerca del punto **3**); desde ahí patea una bomba y deténla con el botón **R** para que caiga lo más cerca de la roca. Cuando la bomba haga explosión liberará la tercera tarjeta, lo único que debes hacer es dejarte caer para obtenerla.





Entra por **D** para regresar por el elevador. Ya que estés arriba, dirígete al punto **2** para obtener la segunda tarjeta. En el punto **d** de esa misma sección se encuentra un detonador, el cual te será muy útil para obtener la cuarta tarjeta (sí, la que te dan por eliminar a 30 enemigos).





Sigue tu camino por **B**. Como podrás ver, regresaste al lugar donde empiezas, pero no te preocupes, pues vas bien. Vuelve a entrar por **A** y de nuevo por **C**. Ahora tu objetivo es llegar a **-S-**. Para lograrlo, ve hasta el extremo derecho de la pendiente, baja corriendo sin detenerte y esquivando los agujeros (si te detienes un poco, tal vez no llegues al otro extremo). Ya que estás en el otro lado de la pendiente, Bomberman, gracias a la ley de la gravedad, comenzará a resbalar hacia abajo; mientras lo hace, ve haciéndote a la derecha para llegar a la plataforma que se encuentra a la mitad, pues ahí está el switch que tienes que activar.





Regresa (otra vez) por **D** y luego por **B**. Ya que estés en el punto de inicio, dirígete a **a** para concluir este Stage tan mareador. La quinta tarjeta es por tiempo... no, no vamos a repetir que la cuarta es por eliminar 30 enemigos (ja, ja, nos salimos con la nuestra).





Stage 4

Mantis es el nombre de este molesto enemigo. De él también obtienes cuatro tarjetas, si no contamos la que te dan por tiempo. Sus puntos débiles son la máscara, ambas cuchillas de sus patas delanteras y su abdomen. Si consigues destruirle estos puntos, te darán una tarjeta dorada por cada uno de ellos (igual que con los demás jefes).



Para obtener las tarjetas de las cuchillas no hay mucho problema, sólo carga una súper bomba y lánzala a cualquiera de las dos patas delanteras cuando no las esté moviendo y hazlas explotar; repite esto cuatro veces (dos por cada pata), para obtener un par de tarjetas doradas.



Para destruir su máscara, puedes hacerlo cuando no te hace ningún ataque, lánzale con fuerza una bomba directamente al rostro y hazla explotar para obtener otra tarjeta dorada.





Para darle un bombazo en el abdomen, espera a que te ataque brincando y cuando caiga, inmediatamente pasa por debajo de Mantis de tal forma que aparezcas detrás de ella y le aparezca un signo de interrogación. Si lo haces bien, se quedará inmóvil por un instante; aprovecha ese momento para lanzarle una bomba al centro del cuerpo (sólo ten cuidado de no quemarte tú también). Además puedes destruirle el abdomen cuando se pega a la pared, sólo que se tarda un poco en hacer este ataque y pierdes tiempo. Algo que no hemos podido determinar con exactitud, es por qué a veces no te da tarjeta al destruirle el abdomen, pero cuando te la da







...después de destruirlo, Mantis se enfadará, romperá el piso y ambos caerán en una telaraña. Esta superficie ya no es resbalosa como la anterior, pero no creas que así será más fácil, pues te puedes caer en cada agujero de la telaraña. Para eliminar a Mantis y al mismo tiempo obtener la cuarta tarjeta dorada, lánzale una bomba al abdomen. La última tarjeta te la dan por tiempo.



black fortress



Si lograste juntar las 80 tarjetas doradas, ya puedes seleccionar el último (¿...?) mundo. Como este Stage es la entrada a la fortaleza de Altair, está más protegido que los pinos en temporada navideña; de hecho no podrás quedarte inmóvil, pues hay varios cañones que tratarán de localizarte con una mira y si lo hacen, tendrás muchos problemas.



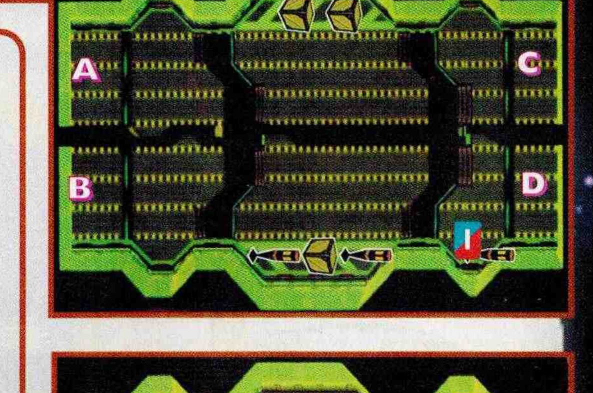


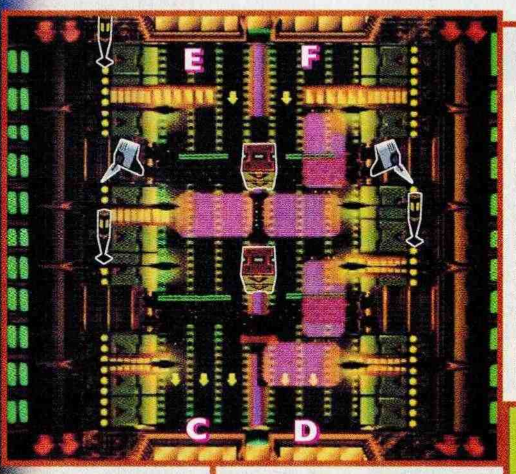
Aunque esta escena es difícil en lo que se refiere a enemigos, no está tan enredada y las tarjetas no son nada difícil de encontrar (el problema es salir vivo). También tendrás que poner en práctica los conocimientos que has obtenido en la vida real, ya que tendrás que esquivar un sinnúmero de automóviles si no quieres ser arrollado.



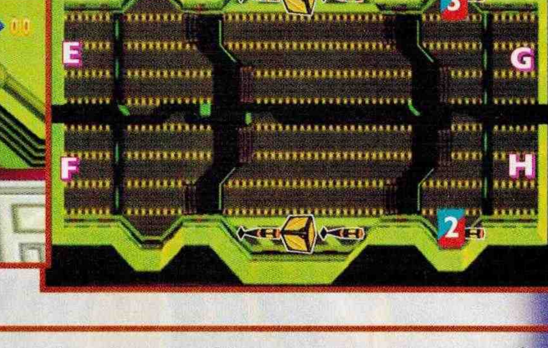


Desde donde inicias, te recomendamos entrar por la puerta **B** para pasar a la segunda sección de la escena. Ahora, teniendo cuidado con los coches, llega por la orilla al punto **1** para obtener la primera tarjeta dorada.





Entra por **D** para pasar a la tercera sección. Aquí no encuentras nada, salvo enemigos e ítems. Entra por **F** y entrarás a la cuarta sección. Esta es muy similar a la segunda, así que no te será difícil llegar al punto **2** para obtener la segunda tarjeta.





Después de tomar la segunda tarjeta, entra por **H** para pasar a la quinta sección. En lugar de continuar, regresa a la cuarta sección por **G** para llegar al punto **3** y tomar la tercera tarjeta dorada.



Dirígete a la quinta sección y entra en la puerta **I**, así llegarás en la sexta y última sección. En esta sección hallarás un puente muy estrecho con 2 caminos a los lados; esos caminos te llevan a una área donde hay muchos premios incluyendo el Power y el detonador. Después de tomarlos, camina por el puente principal. Antes de llegar a la salida, una máquina de combate tratará de detenerte, te recomendamos que un poco antes de que aparezca esta máquina, cargues una súper bomba y en cuanto empiece a aparecer, lánzala al centro para hacerle mucho daño.





Con dos súper bombas que lances al centro será suficiente, pero si no consigues hacerlas, la mejor técnica es patear bombas y no dejar de moverte. Eliminando la máquina ya puedes terminar el nivel. Ahora sí, ya sabes cómo conseguir las otras 2 tarjetas.







Cerberus sí que es un subjefe difícil, pues te atacará con todo tipo de armas y causará que no te puedas quedar quieto ni un instante. De Cerberus obtienes cuatro tarjetas. Si destruyes sus dos cañones laterales, obtendrás una tarjeta por cada uno. Por cierto, de todos sus ataques, el que más lata da, es el de los proyectiles teledirigidos. Para poder evitar el ataque, procura lanzar una bomba y hacerla explotar en el aire en el momento en que están saliendo los proyectiles, para que destruyas el mayor número posible; si esta forma te parece un poco arriesgada, te recomendamos hacer que te sigan los proyectiles y conforme vas corriendo, ve dejando bombas para que los proyectiles choquen con ellas y se destruyan.





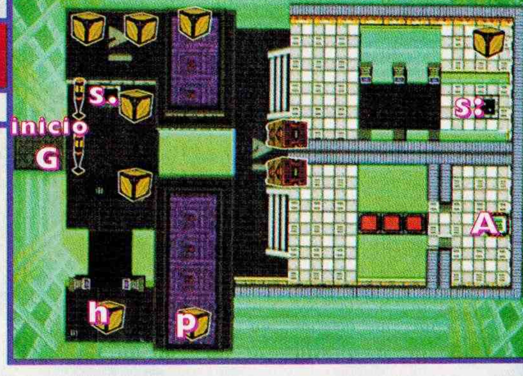
A veces Cerberus lanza una especie de esfera luminosa que hace que te muevas más lento. Destrúyela con una bomba para conseguir otra tarjeta dorada.



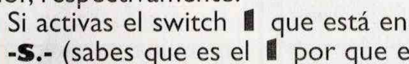
Al destruir los cañones de enmedio, obtienes la penúltima tarjeta dorada y la última, la obtienes por el tiempo que tardes en destruir a Cerberus.



Stage 3



Este es, sin duda, el Stage que más caminos tiene y no todos son útiles y además tendrás que activar bastantes switches. Hablando de switches, generalmente cuando los activas para abrir un camino, activas también trampas, así que ten cuidado. No creas que nos equivocamos, pero empiezas en el punto marcado con **G**. En los puntos **h**, **p** y **d** se encuentra un corazón, Power y el detonador, respectivamente.

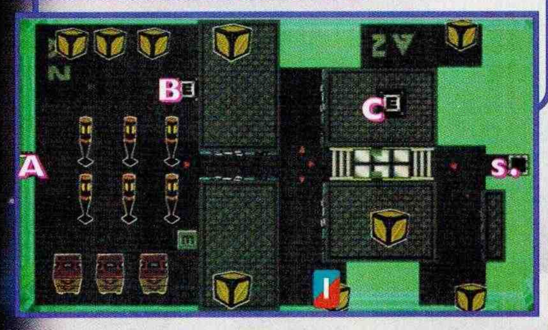


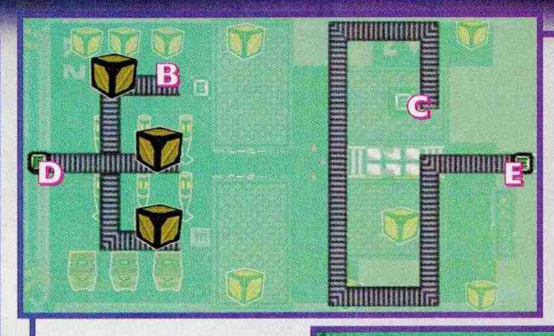


Si activas el switch **1** que está en **-S.-** (sabes que es el **1** por que está marcado con punto solamente), activarás el piso, pero también se activará un láser que te impedirá ir a **h**, así que primero toma el corazón y después pisa el switch. Ve al punto **-S:-** para activar el switch y así puedas llegar al punto **A** (y a **d** también). Por cierto, para cruzar ese puente sospechoso, ve pisando sólo cuando los cuadros cambien a verde, pues si los pisas cuando están en rojo, activarás una alarma que te impedirá continuar, a menos que actives de nuevo los switches.



Después de subir por el elevador **A**, ve al punto **1** para obtener la primera tarjeta dorada.





Ve al punto **-S.-** para activar el switch. Sube por el elevador **B** para llegar a otro nivel. Cuando estés ahí, sube por el elevador **D**. Ya que hayas llegado hasta arriba, activa el switch **2** para poder activar el switch **4**. Ahora regresa a activar el switch **3** para que puedas llegar al punto **2** y obtener la segunda tarjeta dorada.



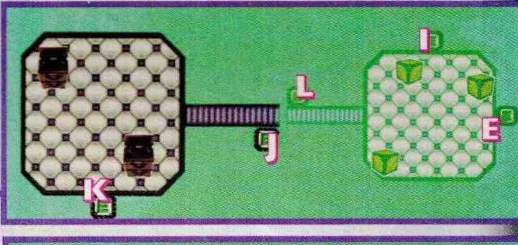




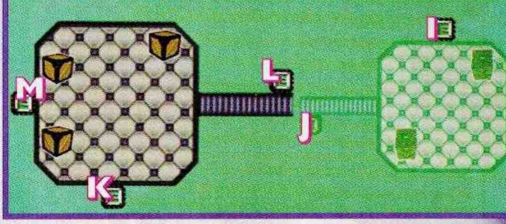
A propósito, si fuiste lo suficientemente curioso y pisaste el switch del punto marcado con **G**, seguramente te diste de topes al ver que este switch te regresa al principio del Stage, pero no te preocupes, pues eso es lo que tenías que hacer (no darte de topes, sino pisar el switch). De nuevo en el principio, toma el elevador **A**, activa el switch **1** y en lugar de subir por **B**, sube por **C**... ¿que cómo llegas?, tienes razón... Sube por **B** y en lugar de subir por **B**, déjate caer de la plataforma de tal manera que caigas en los niveles superiores al piso de abajo. Ahora usa la técnica de brincar con bombas hasta llegar a **C**.



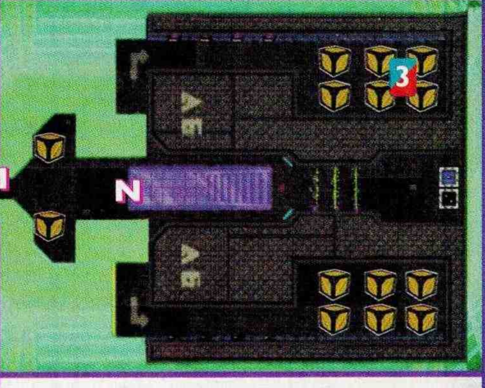




Después de **C**, dirígete a **E**; de **E** sube por **I**; de **I** baja por **J**; de **J** vuelve a subir por **K**; después de **K** sube por **M** (¡ups!). Ya que estés en la parte de arriba de **M**, dirígete a activar el switch **2** y regresa al punto **3** para obtener la tercera tarjeta dorada.



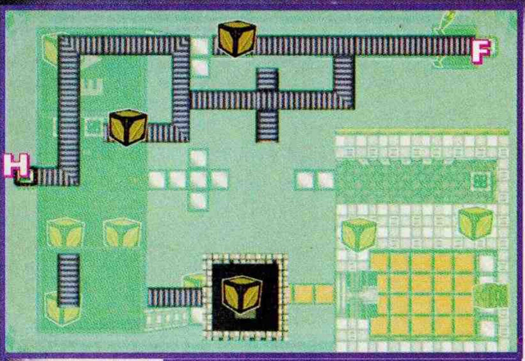






Stage 4

La hora de la verdad ha llegado y por fin te enfrentarás cara a cara con Altair. El peleará contra ti con la ayuda de su robot Vega. Sólo pondrá bombas, se moverá muy rápido y Vega disparará rayos láser, así que ten mucho cuidado cuando veas que éste último se detiene en un lugar, pues es señal de que va a disparar (pero si te vuelves muy diestro, puedes conseguir que Vega y Altair se hieran entre sí).

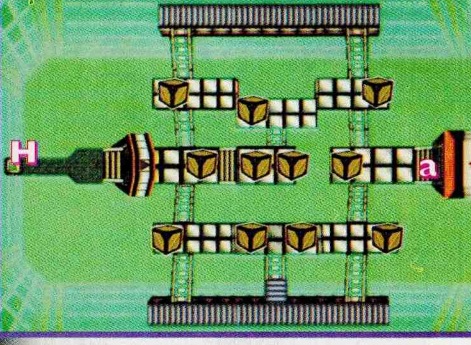




Cuando te recuperes de la mereada, vuelve al punto **B**, luego a **D** y etc., hasta llegar a la plataforma que te lleva **H**. Ahí destruye la puerta para llegar a **a** y concluir el nivel.

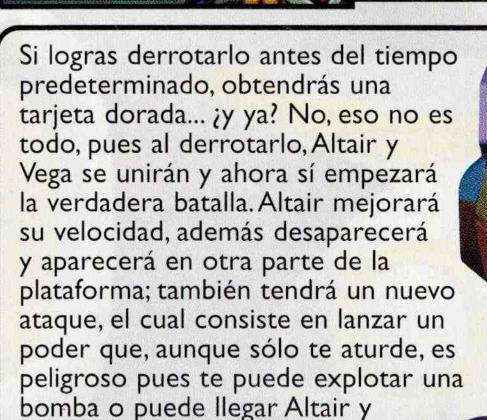


La cuarta y quinta tarjeta te las dan por enemigos y por tiempo.





Si logras derrotarlo antes del tiempo predeterminado, obtendrás una tarjeta dorada... ¿y ya? No, eso no es todo, pues al derrotarlo, Altair y Vega se unirán y ahora sí empezará la verdadera batalla. Altair mejorará su velocidad, además desaparecerá y aparecerá en otra parte de la plataforma; también tendrá un nuevo ataque, el cual consiste en lanzar un poder que, aunque sólo te aturde, es peligroso pues te puede explotar una bomba o puede llegar Altair y lanzarte fuera del campo de batalla.







De esta nueva faceta de Altair obtienes tres tarjetas doradas. Una la consigues golpeándolo con una súper bomba en la cabeza. Esto será difícil, pues nunca está en un lugar fijo; la única forma de hacerlo es cuando te lanza su poder especial (el que te aturde).

Otra tarjeta la obtienes cuando la explosión de una súper bomba dañe a Altair. Esto también es difícil, pues aparece y desaparece al azar, así que te recomendamos lanzar la súper bomba a un lugar al azar antes que desaparezca, para que así, si tienes suerte, aparezca justo en el momento y en el lugar de la explosión.

Para obtener la penúltima tarjeta, tienes que acabarlo con explosiones (también puedes eliminarlo mareándolo y lanzándolo fuera de la plataforma, pero no te dan tarjeta). Te recomendamos llegar con el máximo de Bombs (8) para que tengas más oportunidad de acabar con él, poniendo muchas bombas al mismo tiempo.









Pues hasta aquí te podemos ayudar, pero el juego no termina todavía, pues si juntas las 100 tarjetas doradas, tendrás acceso a un mundo secreto de nombre Rainbow Palace. En este mundo también hay 5 tarjetas escondidas por cada subnivel, o sea que te faltan 20 tarjetas para tenerlas todas.









Los Stages 1 y 3 son muy difíciles de terminar y más difícil es encontrar las tarjetas doradas, así que tendrás que aplicar todo lo que aprendiste en las escenas anteriores.





En el Stage 2 te enfrentarás a un subjefe que te atacará de múltiples formas. Procura fijarte en sus naipes para saber cómo te va a atacar y no le des la espalda cuando te dé premios.





En el Stage 4 pelearás con tu verdadero enemigo, además tendrás que hacer pareja con un viejo rival, así que échale muchas ganas, pues ya es lo último.

Estos son algunos secretos del juego: Si acabas los primeros cuatro mundos, se abrirá la opción de Sound Test. Si terminas los seis mundos, se abrirá la opción de View, donde podrás ver los créditos. Si juntas las 120 tarjetas doradas, se abrirá la opción de Full Power, ésta te permite jugar en Adventure con detonador, Power y el máximo de Fire y Bomb. Por cierto, trata de juntar las 120 tarjetas en menos de tres horas y te llevarás una sorpresa.





Internacional

KING OF FIGHTERS 96 PARA GB



Ahora que visitamos Japón con motivo del Space World, tuvimos la oportunidad de ir a "chacharear" a Akihabara (el famoso pueblo eléctrico del que ya hemos hablado con anterioridad) y en una de las tantas tiendas de videojuegos que hay, pudimos adquirir el juego de King of Fighters 96 para GB. Si recuerdas, hace tiempo mencionamos que la versión 95 de este juego era el mejor título de peleas que se había lanzado para el GB y eso lo seguíamos pensando hasta que pudimos jugar el KOF 96 para este mismo sistema.



Este título tiene muchas mejorías sobre la versión 95 (a diferencia de las películas, generalmente una secuela en este medio es mejor que su antecesor ¿no?). Lo primero que podemos decir es que tiene la cantidad de 15 peleadores a escoger cuando comienzas a jugar, pero como es ya una regla, una vez que lo termines, obtendrás una clave para seleccionar al jefe final (que si mal no recuerdas es Goenitz). Por cierto, si te estás preguntando si este juego también tiene a un personaje "invitado especial" como el KOF 95 de GB, la respuesta es: SI. Este personaje se trata nada más y nada menos que del famoso "Mr. Karate" que en realidad es Takuma, el padre de Ryo y Yuri Sakazaki. Por cierto,





una cosa que nos dejó atónitos es la "dedicación" de los programadores, pues los trucos son absolutamente los mismos para KOF 95 y 96 de GB. ¡Qué sujetos tan holgazanes!

La lista de personajes que aparecieron en esta adaptación de KOF es la siguiente: Kyo Kusanagi, Iori Yagami, Chizuru, Mature, Goro Daimon, Terry y Andy Bogard, Ryo Sakazaki, Robert Garcia, Mai Shiranui, Athena Asamiya, Leona, Mr. Big, Geese Howard y Wolfgang Krauser. Por cierto, cabe señalar que el juego conserva las mismas características de la forma de jugar del original (como los giros, súper saltos y el counter). Además cada uno de los personajes conserva todos sus poderes especiales, los súper poderes y en algunos casos les agregaron súper poderes nuevos (como a Athena, Iori y Terry).







Si crees que estos 17, son los únicos personajes que hay en el juego, tenemos la sorpresa de que existen otros 3 más. Estos personajes extras son: Iori Orochi, Leona Orochi y Kagura. Seguramente en estos momentos has de estar pensando: "Un momento, ¿qué Iori Orochi y Leona Orochi no son del KOF 97 de Arcade? Pues sí, pero los diseñadores de Takara y SNK decidieron incorporarlos a esta versión como una especie de "Bonus" para



que el juego tuviera cierta actualidad y como prefacio a King of Fighters 97. Esto creemos que es una muy buena idea. Otra cosa que se adaptó de la versión 97 de Arcade, fueron los finales especiales dependiendo el equipo que hayas elegido para terminar el juego. Pero lo interesante es que aquí los hicieron más interactivos que en el KOF 97 Arcade. ¿Por qué? pues simple: En



el KOF 97 de Arcade cuando formas un equipo especial, al finalizar aparece un display de estos equipos y no el final normal cuando editas equipo (Ejemplo: el equipo de Chizuru, Kyo e Iory). Pues lo mismo pasa si formas este equipo en KOF 96 de GB, pero en lugar de ver un display especial, el CPU te da la oportunidad de tener una pelea extra si es que los miembros de ese equipo tienen alguna· clase de diferencia. En el mismo caso (Chizuru, Kyo e Iori) después de derrotar a Goenitz Iory, se transforma a su versión Orochi y dependiendo con quién hayas derrotado al último jefe se enfrentarán Iori contra Chizuru y Kyo o viceversa. Esto es una opción muy interesante y no estaría mal verla en las próximas versiones de KOF para Arcade ¿no crees?





Como con todos los buenos títulos, nosotros esperamos que alguna compañía tome el riesgo de comercializar este juego en nuestro continente, pues es un título genial y sabemos que tanto en EU, México y el resto de América Latina la versión Arcade de este título es bastante popular.
Por lo pronto nos pareció bastante curioso hablar algo, respecto a este juego.



Corporativo

ZELDA 64 POSIBLEMENTE SEA ORO

Definitivamente The Legend of Zelda: The Ocarine of Time es un juego que dará mucho de qué hablar cuando salga y aún antes de eso. Primero que nada, Nintendo de Japón está preparando una súper producción de este título que se estima rebasará el millón y medio de juegos para distribuirse en los primeros días que salga a la venta, mientras que en América se espera que esta producción sea mayor, siendo éste el juego que embarcaría mayor cantidad de piezas a este continente.



A decir verdad esta cantidad suena poco razonable, tomando en cuenta que hay títulos para el SNES que han salido con esa misma cantidad de cartuchos en su lanzamiento como: Star Fox o Donkey Kong Country 2.

Otra noticia que nos dio mucho gusto es que probablemente, el cartucho de Zelda 64 saldrá en color dorado, como las versiones del NES. Esto tal vez sea un detalle que a muchos no les importe mucho, pero los que conocimos a esta serie de juegos desde que aparecieron los primeros títulos, extrañamos el color dorado en las versiones de SNES y GB. Realmente para nosotros y seguramente para ti, esos detalles no son muy relevantes, lo que queremos es que este título ya salga a la venta.

Viene de la pág. 23



El último corazón lo obtienes siguiendo el camino que da hacia la izquierda de la planta anterior. Después de utilizar dos veces los signos de admiración llegarás a una caja azul. Aplástala y sacarás otra vasija que te lleva a otro jefe de 3 cabezas. Elimínalo y obtendrás el corazón.





NIVEL 2

Después de vencer al tipo anaranjado que te trata de sorprender saliendo de la lava, rápidamente continúa avanzando y podrás ver el primer corazón. Para tomarlo párate en el hueso que se encuentra sobre él para que comience a hundirse. Al tomar el corazón quítate de ahí para que no te rostices.

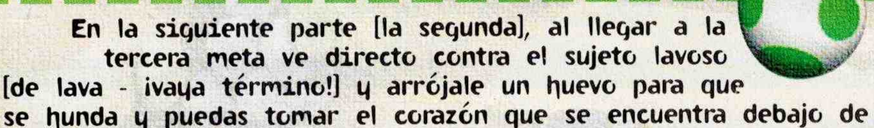


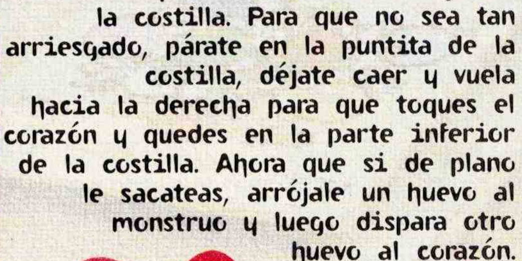


En este nivel, cuando liberes las frutas de las burbujas [de un huevazo de preferencia], saca la lengua de inmediato para que las atrapes antes de que se calcinen.



En la siguiente parte [la segunda], al llegar a la tercera meta ve directo contra el sujeto lavoso [de lava - ¡vaya término!] y arrójale un huevo para que se hunda y puedas tomar el corazón que se encuentra debajo de la costilla. Para que no sea tan arriesgado, párate en la puntita de la costilla, déjate caer y vuela hacia la derecha para que toques el corazón y quedes en la parte inferior de la costilla. Ahora que si de plano le sacateas, arrójale un huevo al monstruo y luego dispara otro huevo al corazón.

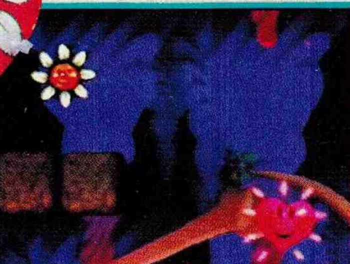






Más adelante te encontrarás con un tubo y unas plataformas. Entra en el tubo para que llegues a un bonus.





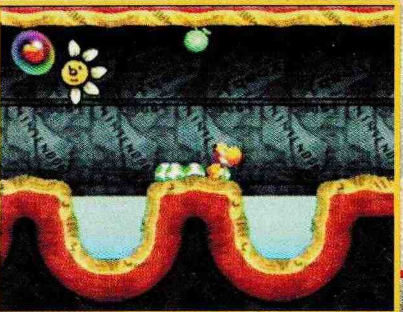
Al salir del bonus anterior o después de las plataformas [si decidiste no entrar al bonus], podrás ver el siguiente corazón. Sólo tienes que pararte sobre el extremo del hueso para que se hunda y toques el corazón sin problema.

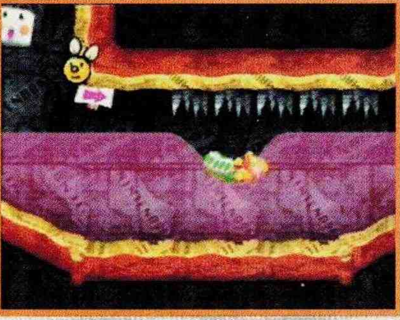
NIVEL 3

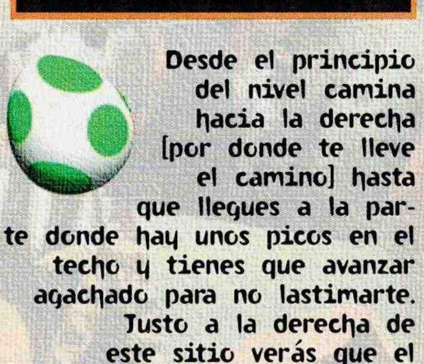


Después de tomar el corazón anterior, vé hacia el hoyo de la derecha. Mientras vas cayendo podrás ver que en la pared izquierda se abre un segundo camino. Por ahora olvídate de él y mejor revisa el que continúa hacia abajo. Cuando llegues al final de la caída, encontrarás a la derecha a uno de esos sujetos que parecen gelatina. Elimínalo y empuja la caja azul de la derecha hacia la zona del mismo color por donde se arrastraba este tipo. Espera un rato y aparecerá una fruta. Por cierto, el tubo de la derecha te lleva de nuevo al principio.











Desde el principio del nivel camina hacia la derecha [por donde te lleve el camino] hasta que llegues a la parte donde hay unos picos en el techo y tienes que avanzar agachado para no lastimarte. Justo a la derecha de este sitio verás que el camino se divide en dos. En el camino que va hacia abajo encontrarás una caja con un signo de interrogación. No la aplastes, ya que aunque trae premio adentro, la necesitarás para alcanzar un sitio elevado. Empújala hacia la derecha hasta que toque la pared y utilízala como escalón para alcanzar el primer corazón y una fruta escondida.



A la derecha de la segunda meta, encontrarás dos huecos en el techo. En el de la derecha hay un signo de admiración que te sirve para alcanzar otra caja azul. Al igual que la anterior, empújala hacia la zona azul de la derecha para que obtengas otra fruta.





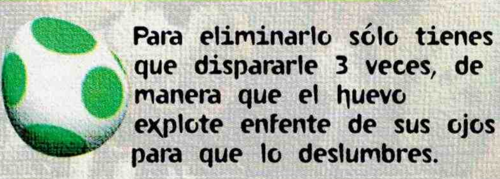
Ahora camina sobre esta zona azul y sube para que encuentres una vasija que te lleva hacia el jefe de esta escena.





Para eliminarlo sólo tienes que dispararle 3 veces, de manera que el huevo explote enfente de sus ojos para que lo deslumbres.

Al vencerlo obtendrás el 2o. corazón.




Ahora regresa al tubo que te lleva al principio del nivel [o utiliza la 2a. meta para llegar a la primera] y dirígete al lugar donde tomaste el 1er. corazón para que sigas el camino que dejamos pendiente [¿Ya no sabes cuál? Fue el que te dijimos que olvidaras, ¿recuerdas?]. En este segundo camino encontrarás una fruta y otro tubo que te lleva a una segunda sección del nivel. Ya en esta parte, avanza hacia la izquierda y llegarás a otra división del camino.

Toma el camino que va hacia abajo y luego ve hacia la izquierda para que encuentres a Poochy.

El te indicará el sitio donde tienes que golpear el piso, para que salgan unas plataformas azules. Utilízalas como escalones para alcanzar la entrada al sitio donde se encuentra el último corazón.

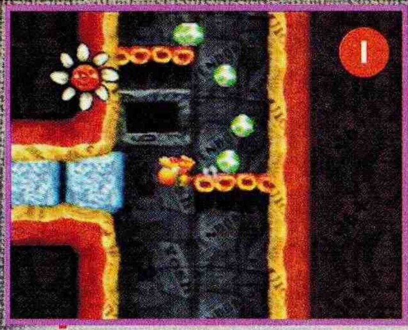





Para eliminar a los fantasmas necesitas comer la fruta que está entre ellos. Y para controlarlos, necesitas mover el Stick en dirección contraria a la que quieres que vayan.

Si vas a la izquierda de donde estaba Poochy, verás que hay otra caja azul. Ignórala y sube por el camino que está sobre ella. Aquí encontrarás la 3a. meta y si sigues subiendo, verás otra caja azul.



Ahora avanza hacia la parte más alta de esta sección del nivel y hacia la izquierda. Después de eliminar a dos grupos de fantasmas, tendrás que bajar [por aquí también verás unas piedras azules que tapan un cuarto con 3 frutas]. Al tocar piso, sigue hacia la izquierda y encontrarás otra caja azul cerca de unas monedas;



empuja la caja hacia el hoyo y déjate caer tú también pegado a la pared de la izquierda mientras caes de sentón, para que no pierdas de vista la caja. Ya que ambos lleguen hasta abajo, empuja la caja hacia la derecha para que choque con la otra caja azul que dejamos pendiente. Así aparecerán 2 frutas más.









Al principio del nivel, avanza hacia la derecha y cuando veas la primera plataforma azul, sube en ella y usa los dispositivos voladores que están a la derecha para llegar a la parte de arriba, cuidándote del techo con picos [en donde están los dispositivos hay 2 cajas azules, chócalas y te darán 2 frutas]. Ahora utiliza los escalones de madera para alcanzar el borde de la derecha donde se encuentra el primer corazón.
Ahora toma el camino de arriba para llegar a una segunda parte de este nivel.











Para que te dé una fruta, tienes que empujarla hacia la derecha y hacia abajo para que la deposites en la masa gelatinosa de más abajo.






En esta 2a. parte, sube utilizando las "gelatinas" que salen de la pared y las plataformas azules para que más arriba entres en un tubo que te lleva a la tercera parte del nivel y a la tercera media meta [no te preocupes, no hemos pasado por la segunda]. Ahora camina hacia la derecha, sin hacerle nada a una caja azul que está por aquí, hasta que llegues al bloque verde [aquí debes cuidar que el agua que sale de la pared no te empuje hacia abajo]. Utiliza los escalones de madera para subir y llegar a una parte donde verás 4 piedras azules. Destrúyelas, mientras avanzas hacia la izquierda y en la última saldrá un switch rojo que activa unas nubes. Inmediatamente después de activarlo, empuja la caja azul hacia la derecha usando las nubes como puente. Ya que hayas tirado la caja continúa empujando la otra que dejaste para que choque con la que dejaste caer. Así obtienes 2 frutas más.



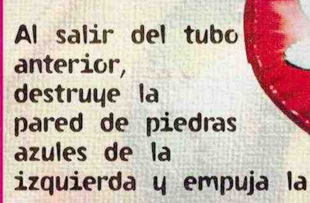


A la derecha de donde está el bloque verde, hay una zona donde sale "gelatina" de la pared del fondo. Utilízala para llegar a un hueco de la derecha, donde encontrarás el huevo negro que te da a un Yoshi de ese color o que te sirve para rescatar a uno de tus compañeros [una vida para pronto]. Regresa a la izquierda y métete en el tubo verde.









Al salir del tubo anterior, destruye la pared de piedras azules de la izquierda y empuja la caja azul hacia la derecha para que caiga en la "gelatina" de abajo y obtengas una fruta. Repite la operación con la caja azul de abajo.






Desde aquí dirígete hacia la izquierda y cuando llegues a la zona donde cae agua, podrás ver varios signos de interrogación atrapados en unas burbujas.



Cuando llegues a la parte donde hay dos juntos, pégales con un huevo para que aparezcan unos signos de admiración. Cuando esté disparándoles, ten cuidado que la corriente no te empuje, ya que si pierdes de vista los signos desaparecerán. Usa los signos para alcanzar el borde de la izquierda donde hay otro signo de interrogación que te dará el corazón número dos.




Entra en el tubo verde de la izquierda de las cascadas y encontrarás la segunda meta. A la derecha hay una caja azul que tienes que empujar hacia el hoyo para que aplaste otra caja más abajo y obtengas dos frutas más. Ahora sigue la flecha.



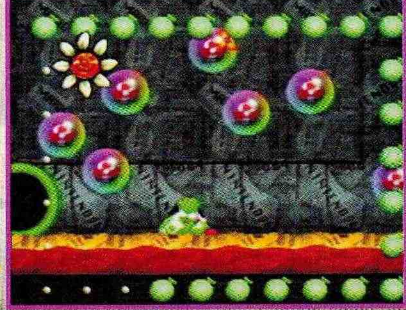
Si sigues el camino del agua, hacia abajo llegarás a la cuarta meta y a otra sección donde hay más de esa gelatina que sirve para hacer puentes [y para estorbar]. Usa esta cosa para alcanzar el corazón 3 que está en el techo junto con una fruta.







Junto a este lugar [a la derecha] se encuentra Poochy indicándote la localización de 2 monedas escondidas... además una flor que te convierte en huevo y que te permitirá llegar a un tubo verde que se encuentra en las alturas. Si has encontrado todos los melones, en este punto tendrás ahora 22. Dentro de este tubo encontrarás los 8 que te faltan.





LOS GRANDES

1



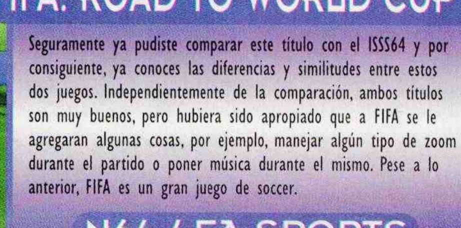
DIDDY KONG RACING

Probablemente ésta sea la última vez que este título encabece la lista de Los Grandes, pues ya están a la vuelta de la esquina títulos excelentes, como es el caso de Yoshi's Story. A propósito, recuerda que todavía tienes oportunidad de contestar el reto de Diddy, así que apresúrate, ya que tienes hasta el 10 de abril para lograrlo y así te puedas ganar una de las tres impresiones autografiadas por el equipo de RARE.

N64 / NINTENDO

2

FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98



Seguramente ya pudiste comparar este título con el ISSS64 y por consiguiente, ya conoces las diferencias y similitudes entre estos dos juegos. Independientemente de la comparación, ambos títulos son muy buenos, pero hubiera sido apropiado que a FIFA se le agregaran algunas cosas, por ejemplo, manejar algún tipo de zoom durante el partido o poner música durante el mismo. Pese a lo anterior, FIFA es un gran juego de soccer.

N64 / EA SPORTS

3

CHAMELEON TWIST

Como ya habrás leído en el análisis de este mes, Chameleon Twist es un juego con el que estarás entretenido durante un largo rato. Lo interesante de este título es que marca el regreso de Sunsoft como licenciatario de Nintendo y es que hace bastante tiempo que no oímos noticias de esta compañía desde sus últimos juegos que lanzaron para SNES.

N64 / SUNSOFT

4



NAGANO WINTER OLYMPICS 98

Sí, los juegos Olímpicos de Invierno fueron todo un suceso, pero si creías que la emoción de este gran evento había terminado, te equivocas, pues podrás seguir disfrutando los juegos Olímpicos de Invierno en tu N64.
También dentro de este número puedes leer el análisis que preparamos para que puedas darte una idea de qué tal está este juegazo de Konami.

N64 / KONAMI

5

BOMBERMAN 64

En este número concluímos los tips de este interesante título, sin embargo, no creas que ya lo terminaste, pues aún te faltan muchas cosas por descubrir, por ejemplo, te falta encontrar todas las armaduras de Battle, así como averiguar las verdaderas intenciones de Sirius. Si no has podido jugar Bomberman 64, te recomendamos que le des un vistazo, pues, además de que te mantiene entretenido por muchas horas, su modo de historia es muy interesante.

N64 / NINTENDO

KIRBY'S DREAM LAND 3
SNES / NINTENDO 6

ISS SOCCER 64
N64 / KONAMI 7

WCW VS. NWO THE WORLD TOUR
N64 / THQ 8

TAMAGOTCHI
GB / BANDAI 9

NFL QUARTERBACK CLUB 98
N64 / ACCLAIM 10

EXTREME G
N64 / ACCLAIM 11

MADDEN 64
N64 / EA SPORTS 12

ARKANOID DOH IT AGAIN
SNES / NINTENDO 13

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO
N64 / MIDWAY 14

ROBOTRON 64
N64 / CRAVE ENTERTAINMENT 15



NO QUEREMOS ARREGLAR TUS APARATOS

... mejor cómpralos con un distribuidor autorizado que te garantiza la calidad Nintendo

Pero si llegaran a tener algún problema recuerda que somos el único taller autorizado de Nintendo para reparar y dar servicio a tus productos Nintendo
Contamos con los conocimientos, experiencia y herramienta para hacerlo perfectamente.

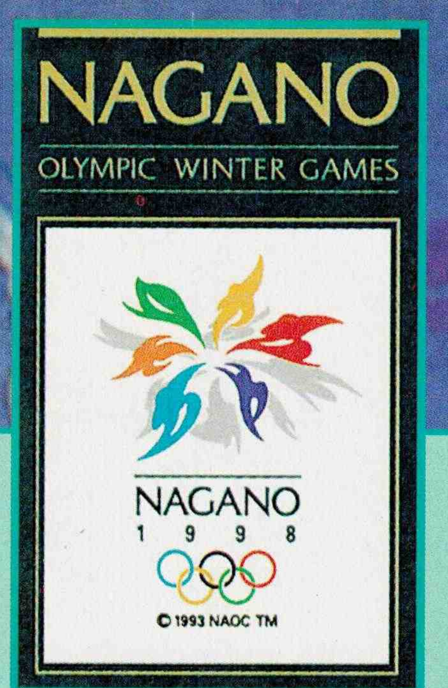




HAMBURGO #10 COL. JUÁREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
Tel. Ventas: 535-2090
Tel.Servicio:592-6766 592-6839
Ext.122 y 167

Bajo licencia autorizada de Gamela México S.A. de C.V.





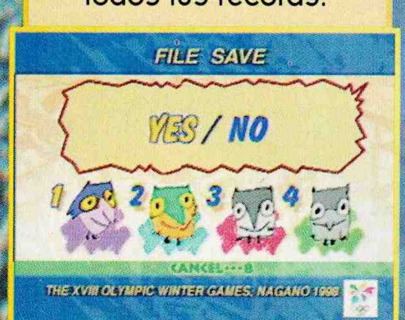


1998 es un año en el que se celebrarán varios eventos deportivos importantes a nivel mundial. Los Juegos Olímpicos de Invierno (los cuales concluyeron el mes pasado), fueron los primeros en ocurrir. Estos juegos se celebran cada cuatro años y la primera olimpiada fue en Chamonix (Francia) en 1924. Nagano, una ciudad que se encuentra en la isla Japonesa de Honshu, fue la anfitriona este año, aunque cabe mencionar que no es la primera vez que las Olimpiadas de Invierno se llevan a cabo en ese país, pues en 1972 fue en Sapporo donde sucedieron estos juegos. Aunque esta es una introducción un tanto cultural, no podíamos pasarla por alto, pues da pie al análisis de uno de los más recientes títulos que Konami ha lanzado al mercado: Nagano Winter Olympics '98.



Antes de que algo suceda, es importante mencionar que Nagano es compatible con el Controller Pak. Lo bueno es que sólo ocupa 32 páginas y te da cuatro archivos diferentes en donde podrás guardar todos tus récords.





Bien, ya que quedó aclarado este punto pasemos a lo que es el juego. En el menú principal te encontrarás con cinco opciones: Olympic Mode, Championship Mode, Ranking, Awards y Controller Pak. En la opción de Ranking podrás ver los mejores récords que se hayan hecho en cada deporte y que se hayan grabado en algún archivo de tu Controller Pak. Awards es similar a Ranking, pero aquí sólo verás las medallas y el número de éstas que hayas ganado en cada deporte. En Controller Pak eliges el archivo que quieres que cargue el cartucho. También puedes copiar datos de un archivo a otro y desde luego, también puedes borrarlos.









En Olympic Mode pueden jugar de una a cuatro personas (pero sólo en un evento podrán jugar dos jugadores "simultáneamente", en los demás será individual). Hay doce eventos distintos en los que puedes participar y los cuales analizaremos más adelante. La particularidad del Olympic Mode es que en cada evento, dependiendo de la puntuación que obtengas, podrás ganar medallas, ya sea de Bronce, Plata u Oro y éstas se registrarán en Awards, al igual que los tiempos en Ranking. En este modo, cada evento es independiente de los demás.





NAME ENTRY

PLAYER 1

CANCEL···B

THE XVIII OLYMPIC WINTER GAMES, NAGANO 1998

Antes de explicarte el Championship Mode, será mejor que primero te enteres de qué se trata cada uno de los eventos, así que aquí va la explicación.

Al comenzar un evento en Olympic Mode o cuando compites en Championship Mode, tendrás la opción de elegir el país y el nombre del atleta con el que competirás; los países disponibles son: EUA, Australia, Austria, Canadá, Finlandia, Francia, Gran Bretaña, Alemania, Holanda, Italia, Japón, Noruega, Federación Rusa, España, Suecia y Suiza nada más les faltó incluir a México y a Jamaica.Ya que hayas personalizado a tu competidor, podrás empezar el evento que hayas elegido.

Alpine Skiing/Downhill



Olvidamos mencionarte que no en todos los eventos usas los mismos botones, de hecho, a veces ni siquiera tendrás que usar ni el Control Stick, ni el Pad. Afortunadamente, antes de empezar, además de que puedes ver las primeras cinco posiciones con sus respectivos tiempos, puedes ver también los botones que debes usar. En el caso de Alpine Skiing/Downhill, usarás el Control Stick para mover a tu competidor y el botón A para ladearte y así frenar un poco.

Esta prueba se conoce en español como descenso directo; esta es una prueba contra reloj y consiste en descender con esquís por una pendiente hasta llegar a la meta... pero, ¿cuál es el chiste de esto? En realidad, llegar a la meta no es el objetivo principal; lo importante es pasar entre todas las "puertas" rojas que aparecen durante tu recorrido. Si pasas por cualquiera de las orillas te descalificarán, así que el punto es tatar de ir en el centro del camino hasta llegar a la meta.











Durante esta carrera (y en todas las que sean contra reloj) pasarás por unos Check Points, en donde te registran la velocidad y también se ve qué tan atrasado o tan adelantado vas con respecto al primer lugar (si sale una cifra azul con signo negativo significa que vas adelantado y si sale roja y con signo positivo, es que vas atrasado).



Alpine Skiing/Giant Slalom



Este evento, conocido también como Slalom Gigante, es casi igual que Downhill, sólo que aquí, además de las puertas rojas, también tendrás que descender entre puertas azules, lo cual te hace zigzaguear más y como consecuencia, esquiarás más lento. También usas el Control Stick para controlar a tu competidor y el botón A para ladearte.



Como dato cultural, podemos decirte que los deportes de Alpine Skiing o Esquí Alpino, se practican desde el siglo XIX y son olímpicos desde 1924.

Ski Jumping/K=90 Individual



Esta es la prueba de salto de longitud con Ski y consiste en ir cayendo con esquís por una enorme rampa. Bien, pues aquí el objetivo es llegar lo más lejos posible y caer lo mejor que puedas, igual que en el deporte original. En este evento usarás el Control Stick para saltar y para controlar al competidor y el botón A para aterrizar.

Justo en el último momento antes de que la rampa se termine, haz el Control Stick hacia arriba para que ejecute el salto.



En concreto, son cuatro cosas las que debes hacer para obtener una buena calificación: Mantener un buen ángulo al inicio, saltar lo más fuerte que puedas, controlar en el aire al competidor para prolongar el salto y aterrizar perfectamente.



Para mantener el ángulo correcto al principio, sólo mantén todo el tiempo hacia abajo el Control Stick hasta el último momento antes de que se termine la rampa.

Ya que estés en el aire, moviendo el Control Stick hacia arriba y hacia abajo controlas al competidor y así lo mantienes estable. Algo en lo que te puedes basar es en el radar que mide tu ángulo; si parpadea en rojo significa que tu ángulo no es el correcto y tendrás que mover el Control Stick para nivelarte.

Por último, el aterrizaje lo ejecutas con el botón A



Ski Jumping/K=120 Individual

Este evento también es muy similar al K=90, sólo que el salto es de un lugar más alto y por consiguiente, la longitud que debes alcanzar debe ser mayor. También usas el Control Stick para saltar y para controlar al competidor y el botón A para aterrizar.



Freestyle Skiing/Aerials



En este evento, irás sobre una tabla, tendrás que saltar en una rampa, hacer una acrobacia y aterrizar lo mejor que puedas. Para este fin, puedes elegir una de entre diez acrobacias y dependiendo el número que tenga ésta, cambiará la dificultad y por consecuencia la calificación.

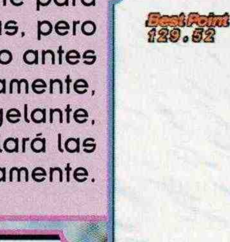




Los botones que debes usar son, el A para incrementar tu poder y el B para aterrizar. Aquí el objetivo es presionar rápidamente el botón A para incrementar la barra naranja de Power hasta rebasar la flecha que determina el mínimo de poder que necesita la acrobacia que ejecutarás, pero debes mantenerla ahí hasta el momento de aterrizar.



Si la acrobacia te salió bien, prepárate para aterrizar. Presionando el botón B aterrizas, pero esto lo tienes que hacer justo un momento antes de tocar el piso. Si no caes correctamente, te golpearás el trasero de una forma muy congelante, pero si lo haces bien, el competidor sólo doblará las rodillas y se recuperará inmediatamente.





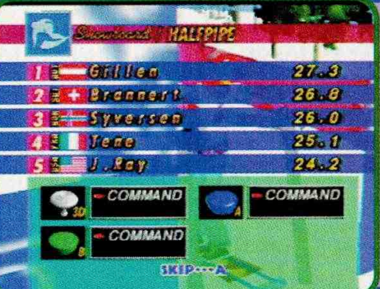




En Halfpipe también tendrás que ejecutar acrobacias, pero esta vez será con una tabla y no con esquís (si fuera con patines, seguramente te recordarías un programa de televisión, el cual no queremos recordar en este momento, ¿verdad?).



Alpine Skiing/Downhill



Aquí cambia un poco el procedimiento, pues lo único que tendrás que hacer es ejecutar una combinación de movimientos con el stick y los botones (como si estuvieras haciendo un fatality de Mortal Kombat). Sólo usarás el Control Stick (o el pad), el botón A y B



Para esta prueba, puedes elegir ocho de las 22 acrobacias que hay; en este caso no importa si escoges ocho veces la misma o si las eliges en desorden. Cuando inicias la prueba, en la esquina superior derecha de la pantalla habrá un recuadro que dice Command, en donde se te indica el número de acrobacia que tendrás que ejecutar (el número corresponde al orden en el que la escogiste y no al número que tiene en la pantalla de selección de acrobacia) y la secuencia de botones que debes hacer. Además, en esta misma pantalla verás una barra que cambiará de color (de verde a rojo); si no consigues marcar la secuencia completa antes de que la barra sea roja, ya no te saldrá la acrobacia.





Snowboard/Giant Slalom

El Snowboard/Giant Slalom es muy parecido al Alpine Skiing, sólo que esta vez tendrás que hacer la prueba con una tabla. De nueva cuenta sólo usarás el Control Stick para controlar a tu competidor y el botón A para ladearte.



Una de las diferencias de este evento de los de Alpine Skiing, es que aquí no zigzaguearás entre las puertas, sino entre unos triángulos azules y rojos. La punta más aguda del triángulo (o sea, la que toca el piso) es la que te indicará por dónde debes pasar. En realidad, la forma de jugar este evento no es tan difícil, lo único que debes hacer para obtener una buena puntuación es, frenar lo menos que puedas y memorizar la pista para anticipar el zigzagueo (igual que en Downhill y Giant Slalom). Si ya dominaste éstas pruebas, no tendrás ningún problema con Snowboard/GS.



Speed Skating/500m





Durante la carrera, aparecerá un recuadro en la esquina superior derecha de la pantalla. En éste puedes ver una barra de Power y otra de Stamina. Si te fijas, el Power es una barra que desde los lados comienza de color rojo y se va decolorando hasta que el centro queda verde, además, sobre esta barra hay una flecha. También verás que en el extremo izquierdo está la letra L, la cual te indica el botón que debes presionar para mover la flecha y así mover al patinador y en el extremo derecho está la letra R. La barra de Stamina es verde y es la que marca el cansancio de tu jugador. Cuando ya no tengas Stamina te moverás con más dificultad. El chiste aquí es sincronizar los botones L y R con el movimiento del patinador, pues si no lo haces, éste se tropezará y avanzará más lento.

Por ejemplo, cuando la flecha está del lado izquierdo de la barra de Power y presionas L, ésta se irá a la derecha y cuando está del lado derecho y presionas R, la flecha se irá a la izquierda. Si presionas el botón cuando está en la región más roja, impulsarás más fuerte al patinador, pero la Stamina se te terminará más rápido y si presionas el botón cuando la flecha está en la región verde, no gastarás tanta Stamina, pero el patinador irá más lento. La velocidad también cambiará dependiendo de qué tan rápido presiones los botones.



Speed Skating o Patinaje de velocidad, es un evento que probablemente te dará algunos problemas, pero con la práctica podrás conseguir algunas medallas. Por cierto, al igual que en el deporte original, tendrás que competir contra otro patinador, pero éste será controlado por el CPU. Aquí sólo usarás los botones L y R.

Speed Skating/1500m



Como te podrás imaginar, este evento es igual al 500m, sólo que más largo, pues son 4 vueltas las que debes dar a la pista.

Para que te aguante la Stamina, te sugerimos que patines un poco más lento en las rectas y que en las curvas trates de presionar los botones cuando la flecha esté en la zona verde.

Aquí también sólo usas los botones R y L. Aunque en este videojuego sólo incluyeron las pruebas de 500m y 1500m, en realidad existen además de éstas dos pruebas, las de ¡5000m y 10000m! Imagínate cuánta condición física se requiere para estos eventos. Otro dato interesante de este deporte es que, durante el siglo pasado, cuando ya se practicaba, los patinadores tenían la necesidad de entrenarse con meses de anticipacion para las competencias, pero como en verano no nieva, se entrenaban con patines de ruedas... ¡sí! de ésta necesidad nacieron los patines de ruedas que existen ahora. Breviario cultural cortesía de Gus.





Speed Skating/1500m



Este evento consiste en descender en un trineo por una pista y en él participan cuatro personas (bueno, en realidad un jugador controlará a cuatro competidores). Los botones que usarás para el Bobsleigh/four-man son: el A para incrementar poder, el B para subir al trineo y el Control Stick para controlarlo. En este evento tienes tres objetivos principales. El primero es acumular poder para empujar el trineo más rápido. Esto lo haces presionando el botón A repetidamente y podrás verificarlo en la barra de Power que está en la esquina superior derecha de la pantalla.







El segundo objetivo es conseguir que uno a uno los competidores se suban al trineo. Para lograr esto, debajo de la barra de Power verás los números del 1 al 4; estos representan el número de tus competidores. Cuando un círculo verde ilumine un número, deberás presionar el botón B y así sucesivamente hasta que los cuatro competidores estén sobre el trineo. Ya que los cuatro hayan abordado, comenzará tu descenso por un tobogán. Aquí lo que tienes que hacer es controlar el trineo para evitar que se voltee (y con éste los competidores). Generalmente el trineo se voltea cuando entra muy rápido a una curva; para evitar esto, tienes que virar hacia el lado donde va la curva. Por ejemplo, si la curva va hacia el lado derecho, tienes que mover el control hacia el lado derecho. Este deporte se empezó a practicar en 1889 en E.U.A. y es Olímpico desde 1924.



Éste es también muy similar al Bobsleigh, con la diferencia de que sólo participará un competidor, además de que cambia la forma de salida. Los botones que usarás son el L y el R para incrementar el poder y el Control Stick para controlar el trineo. Ahora únicamente tendrás una barra de Power en la esquina superior derecha y ésta tendrá una marca. Antes de empezar, la barra de Power estará subiendo y bajando hasta el límite marcado. Tendrás que detener la barra con el botón R justo cuando esté en la marca.



Luge/Single



Al detener la barra, comienza a presionar los botones L y R alternativa y rápidamente para incrementarla hasta llenarla y tendrás que seguir presionándolos para mantenerla ahí, hasta que entres al tobogán.





Ya que hayas pasado esta fase, lo demás será idéntico al Bobsleigh, así que los consejos que te dimos para ese evento son los mismos que te damos para éste.
El Luge se utiliza desde 1964 en competencias olímpicas.

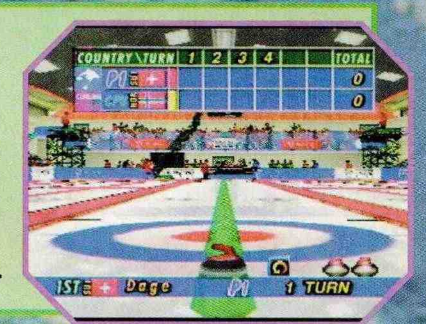
Curling

Éste es, sin lugar a dudas, el deporte más difícil de entender, sin embargo, es el único en el que dos o más jugadores pueden participar "simultáneamente", además de ser el único deporte de Olympic Mode donde podrás guardar algún avance y continuarlo en otra ocasión.



En este evento jugarás una especie de torneo en el cual participan 16 naciones, las cuales competirán entre sí hasta que sólo dos lleguen a la final. Los botones que aquí usarás son, el A para barrer (o sea mover los palos), el B para que corra más rápido la acción y para cambiar el tipo de disparo y el Control Stick para calcular la fuerza de tus disparos.





Empezarás el juego en una pista muy larga y angosta, en donde un poco antes de terminar, se encuentra un círculo azul, el cual tiene un círculo rojo en el centro. Tu objetivo es disparar uno de los discos con el fin de que éste se detenga en el círculo del centro (si tuviéramos que encontrarle algún parecido a este deporte con otra actividad, la elegida sería la rayuela); para hacer esto, te dan cuatro oportunidades por cada turno (son cuatro turnos en total).



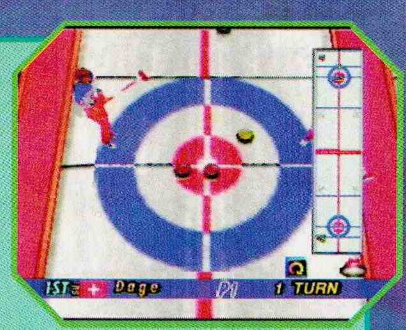


Para calcular la fuerza de tus disparos, tendrás una especie de flecha verde que podrás manipular para darle dirección y la fuerza la consigues ensanchándola o enflacándola; si la flecha es delgada, el disco saldrá lento y si es ancha, saldrá rápido. También puedes apuntar mejor con la ayuda de la unidad de botones C. Antes de ejecutar el disparo, podrás elegir la dirección del giro que le darás al disco, ya sea a derecha o a la izquierda. Esto lo haces con el botón B. El giro te sirve para darle efecto al disco y así puedas saber en qué dirección rebotará, en caso de que choque con otro disco.





Ya que tengas todo listo, al ejecutar el disparo, tendrás control sobre dos sujetos, los cuales se encargarán de barrer la pista con unos palos para quitarle fuerza al disparo. Esto lo haces con el A y es útil cuando ves que ya te vas a pasar del círculo. En caso de que alguno de los discos llegue a caer en el centro, contará como un punto, pero si hay más discos del mismo color en la zona blanca o roja, cada uno de ellos valdrá otro punto.



En realidad esto es todo lo que tienes que hacer. También procura sacar los discos de tu contrincante para que tengas más posibilidades de ganar. Aquí las medallas te las dan dependiendo del lugar en el que quedes cuando el torneo finalice. Aunque este deporte parezca resultado de la generación espontánea, en realidad su origen es Escocés (qué deporte tan extraño, ¿no crees?).

Ahora sí podremos ver el modo de Championship. El Championship Mode es un campeonato en el cual tendrás que participar en siete eventos para poder ganar alguna medalla. Además, también aquí podrás guardar los avances que vayas logrando.

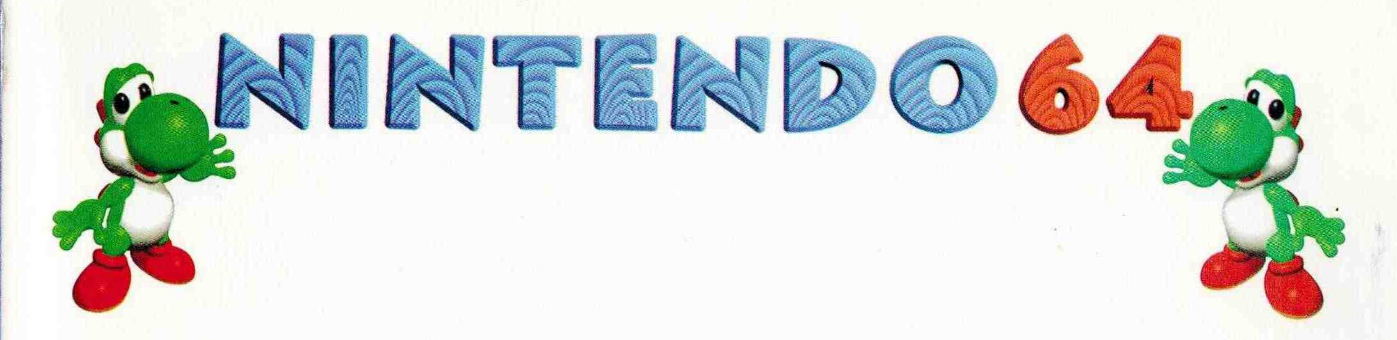


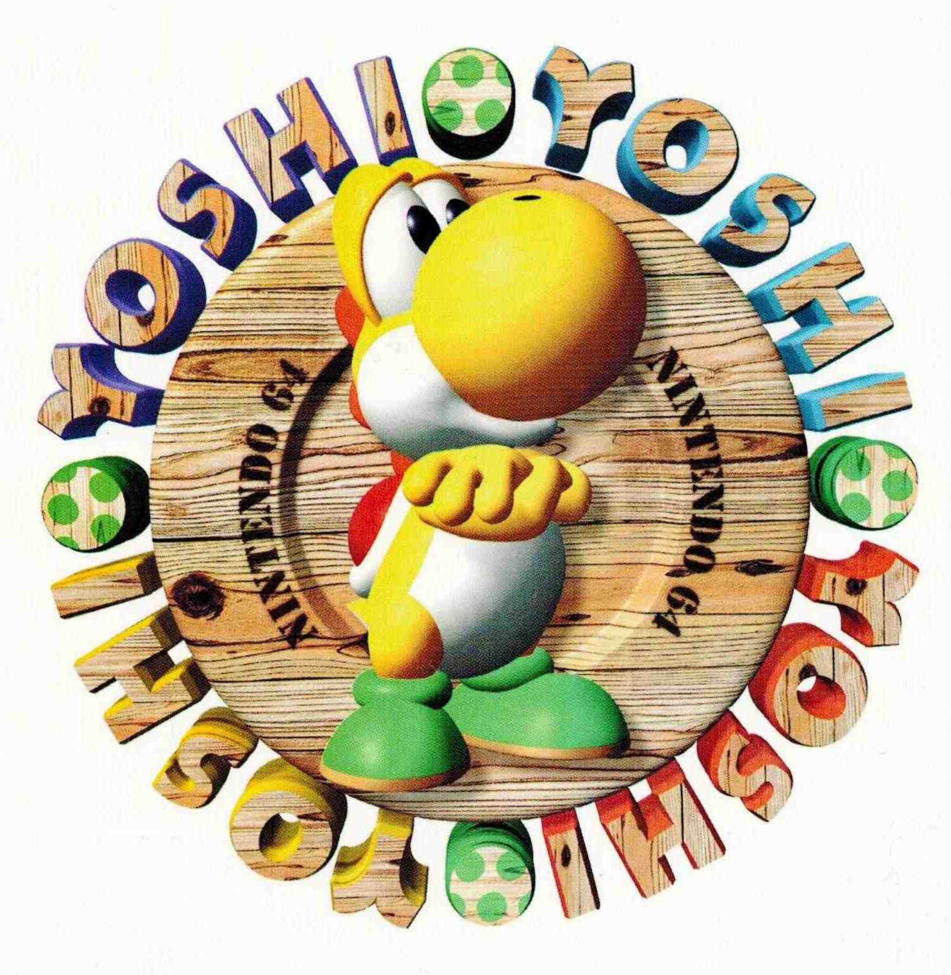
Los eventos en los cuales competirás son: Snowboard/Giant Slalom, Speed Skating/500m, Snowboard/Halfpipe, Ski Jumping/K=120individual, Freestyle Skiing/Aerials, Bobsleigh/four-man y Alpine Skiing-/Downhill. Dependiendo de cómo realices cada evento, te darán una puntuación, la cual se irá acumulando con las demás y con respecto a tu última puntuación, será la posición y la medalla que ganarás.



Aquí la única recomendación que te damos es que practiques y perfecciones estos siete eventos para que puedas obtener alguna medalla y si no has dominado alguno en especial, es mejor que lo termines en último lugar, pues si lo abandonas o te descalifican o te restará demasiados puntos.

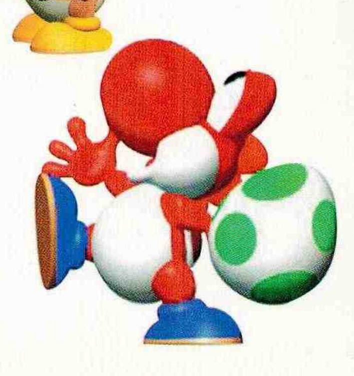
Definitivamente, son varios los factores que nos hacen recomendarte este juego. Por ejemplo, en cuestión de sonido, tiene una música que, tal vez no sea la mejor que se haya hecho para el N64 pero sí le da vida, aunque en este tipo de juegos la música no influye tanto como el sonido ambiental, el cual, en este título es excelente y hace que sientas que realmente estás compitiendo. Gráficamente no tiene nada que no se haya visto antes, sin embargo, se han corregido varios errores que han tenido otros juegos (como el Pop-up), lo cual hace que puedas jugar bien y además luce mejor el juego, por ejemplo, el reflejo en las pistas de hielo es muy bueno, aunque no podemos decir lo mismo del fondo de las pruebas de Alpine Skiing (parece que estás viendo las montañas a través de humo). De la movilidad no podemos hablar mucho, pues en realidad sólo se puede apreciar este factor en las pruebas de Alpine Skiing, Bobsleigh y Luge y podemos decir que no está nada mal. Nagano... Nagano Winter Olympics '98. **tiene un gran reto, pues en verdad es muy difícil romper los récords del CPU, pero cuando consigues superarlos, en vez de que el reto termine, éste se incrementa, pues ahora tu deber será derrotarte a ti mismo (o a quien haya implantado el récord), de esta forma te divertirás mucho tiempo con él.**
No cabe duda de que Konami se está especializando cada vez más en los juegos de deportes y una prueba de ello es este excelente título, el cual te recomendamos ampliamente si eres de las personas que les gusta estar rompiendo récords a cada rato.


NINTENDO 64


YOSHI YOSHI YOSHI YOSHI
NINTENDO 64
NINTENDO 64


CLUB
Nintendo®






¡PRUÉBALA!
PEPSI
GENERATIONEXT
CUIDA TU ALIMENTACION